Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

03/08 Ausgabe 131 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; BeNeLux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Wii & DS im Rollenspiel- und Strategie-Fieber

ERSTE EINDRÜCKE!
Star Wars: The Force Unleashed für die Wii!

Der Japan-Hype:

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Komplett gelöst:

ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

Ausführlich angespielt:

SEGA SUPERSTARS TENNIS

03
4 194373 903504

torius.net

Die Jugend von heute
treibt zu wenig Sport.

Huhu, hier gibt's auch Hardware & Zubehör!

Von wegen! Mit Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen bietet Dir sqoops Sportspaß ohne Ende. Jede Menge Disziplinen und Spiel-Modi bringen Dich garantiert ins Schwitzen. Sport macht eben doch Fun – genau wie sqoops: Im Shop findet Ihr Games oft zu echten Taschengeldpreisen, dazu noch Konsolen, Hardware und Zubehör. Welcome to the other site!

sqoops

www.sqoops.de

VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
David Martin (Online-Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Mola (Layout)

NICHT AUF DEM BILD
Sebastian Stange (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Bereit für die Smash-Attacke!

Wir machen uns für Nintendos Star-Prügler startklar.

Eigentlich wollten wir euch in dieser N-ZONE Deutschlands ersten Test zu *Super Smash Bros. Brawl* präsentieren. Unser Japan-Korrespondent Sven hatte schon seinen Rucksack gepackt, um für das Mitternachts-*Smash*-Shopping gewappnet zu sein. Doch dann kam alles anders: Nintendo verschob den japanischen Release kurz vor Drucklegung um eine Woche nach hinten – was den Blitz-Test unmöglich machte. Aber die Mission haben wir dennoch erfüllt: Wir waren für euch im Tokioter Einkaufsviertel Akihabara unterwegs, um den Hype um *Smash Bros. Brawl* zu ergründen. Lest in unserer spannenden Reportage auf Seite 14, welchen Run die Händler zum Release erwarten und wie sich Japan für den Tag X wappnet. Ehrensache: Wir haben außerdem alle Hebel in Bewegung gesetzt, um das Nintendo-VIP-Gekloppe als erste Redaktion Deutschlands in die Finger zu bekommen. Freut euch ab Anfang Februar auf subjektive Spieleindrücke, exklusive Bildergalerien und das ultimative Testtagebuch auf www.n-zone.de!

DER MONAT DER ROLLEN- UND STRATEGIESPIELE
Doch auch abseits des Megaprüglers gibt's viel Neues: Ob *Final Fantasy*, *Advance Wars* oder *Fire Emblem* – die beliebtesten Rollenspiel- und Strategie-Serien für Wii und Nintendo DS bekommen Zuwachs. Feine Zeiten also für DS-Strategen und Wii-Taktiker! Außerdem ganz heiß: Sonic bekommt sein eigenes RPG spendiert. *Sonic Chronicles* entsteht derzeit bei der amerikanischen Edel-Spieleschmiede BioWare und wir haben ab Seite 18 exklusive Informationen und Bilder für euch parat. Und noch eine Kurz-vor-knapp-Story: Activision lud uns ein, einer exklusiven Entwickler-Präsentation von *Star Wars: The Force Unleashed* beizuwohnen. Aber lest einfach selbst!

Viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit,
Euer N-ZONE-Team

SPART BEIM SPIELEKAUF!
Wer bei www.sqoops.de ein Spiel bestellt und den Gutscheincode „n-zone" eingibt, spart bei der ersten Bestellung 5 Euro.
Das Partnerprogramm ist bis 29. Februar 2008 gültig.

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

76 Entwicklertagebuch International Track & Field
78 Jäger und Sammler
14 Wie groß ist der Super-Smash-Bros-Brawl-Hype?
16 Die Nintendo-Rollenspiel-Reportage

JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
68 Hardware
96 Impressum
38 Info-Center: Charts
39 Info-Center: Die besten Spiele
42 Info-Center: Die Redaktion
36 Info-Center: Most Wanted
38 Info-Center: Termine
70 Leserbriefe
97 Nachspiel
74 Spielerforum
80 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Advance Wars: Dark Conflict	54
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	51
Assassin's Creed: Altaïr Chronicles	12
Bangai-O-Spirits	64
Battalion Wars 2	50
Bully: Die Ehrenrunde	08
Cars: Hook International	52
Contra 4	66
Cooking Mama	48, 63
Die Geheimnisse der Spiderwicks	52
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	32
Final Fantasy XII: Revenant Wings	58
Fire Emblem: Radiant Dawn	22
Ghost Squad	92
Guitar Hero III: Legends of Rock	13
Könige der Wellen	92
Mario & Sonic DS	60
Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer	09
New International Track & Field	12, 76
NiGHTS: Journey of Dreams	44
Ninja Reflex	65
Pokémon Ranger 2	09
Pro Evolution Soccer 2008	26, 62
Sega Superstars Tennis	11, 28
Sonic Chronicles	18
Star Wars: The Force Unleashed	30
Super Smash Bros. Brawl	14
Target: Terror	65
Wii Music	12
World Championship Snooker 2007-2008	63
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	84

16 | Wii und DS im RPG- & Strategie-Wahn

REPORTAGE: 20 Seiten zu den aktuellen und kommenden Strategie- & RPG-Hits!

28 | Sega Superstars Tennis

VORSCHAU: Spiel, Satz und Sieg für Segas Helden-Truppe?

Pro Evolution Soccer 2008 | 26, 62

VORSCHAU & TEST: Neue Infos über die Wii-Fassung plus DS-Test des Fußball-Krachers

NiGHTS: Journey of Dreams | 44

TEST: Die Wii-Fassung der Traumreise des Harlekins im ausführlichen Test

Advance Wars: Dark Conflict | 54

TEST: Reicht's dank neuer Optik und Online-Modus für Traumwertungen?

VORSCHAU

Wii

22 Fire Emblem: Radiant Dawn

26 Pro Evolution Soccer 2008

28 Sega Superstars Tennis

30 Star Wars: The Force Unleashed

Nintendo DS

32 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

18 Sonic Chronicles

TEST

Wii

51 Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr

50 Battalion Wars 2

52 Cars: Hook International

48 Cooking Mama

52 Die Geheimnisse der Spiderwicks

44 NiGHTS: Journey of Dreams

Nintendo DS

54 Advance Wars: Dark Conflict

66 Contra 4

63 Cooking Mama

58 Final Fantasy XII: Revenant Wings

60 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

62 Pro Evolution Soccer 2008

63 World Snooker Championship 2007 - 2008

TIPPS

Wii

92 Ghost Squad

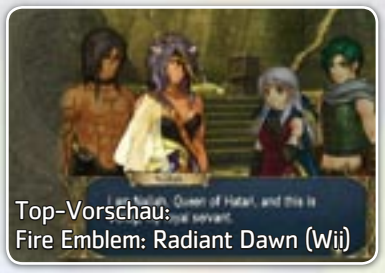
92 Könige der Wellen

84 Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros (Komplettlösung)

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Final Fantasy XII: Revenant Wings


Top-Vorschau:
Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)

Top-Test:
Advance Wars: Dark Conflict (DS)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 03/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Final Fantasy XII: Revenant Wings (DS)

VORSCHAU

Final Fantasy Crystal C.: Ring of Fates (DS)

Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)

Geheimakte Tunguska (Wii)

Mein Wortschatz Coach (DS)

TEST

Advance Wars: Dark Conflict (DS)

Contra 4 (Import) (DS)

Cooking Mama (DS)

Cooking Mama (Wii)

Donkey Kong Country 3 (VC)

NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)

Pro Evolution Soccer 2008 (DS)

BONUS

Boulder Dash Rocks

Komplettlösung Mario Kart 64

Komplettlösung Super Mario 64

Leservideo: Hero Kids

SPIEL-TRAILER

Alarm! Brennpunkt City

Destroy All Humans: Big Willy Unleashed

Geheimakte Tunguska

MX vs. ATV Untamed

Sonic Riders: Zero Gravity

Super Smash Bros. Brawl

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 3,30€ Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: SQUARE ENIX

DER ROLLENSPIEL-KULT GEHT WEITER!
Der DS ist die Heimat der Rollenspiel- und Strategie-Fans. In dieser N-ZONE lest ihr mehr zu den Hits dieser Spiele-Saison.

SONIC MADE BY BIOWARE
Wer hätte gedacht, dass BioWare mal ein DS-exklusives Sonic-RPG entwickeln würde? Wir haben weltexklusive Infos.

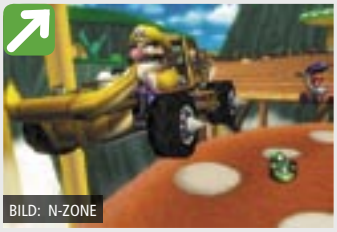


BILD: N-ZONE

RICHTIGSTELLUNG
Nintendo will Mario Kart Wii entgegen der Info in der letzten N-ZONE noch im ersten Halbjahr 2008 ausliefern. Hurra!

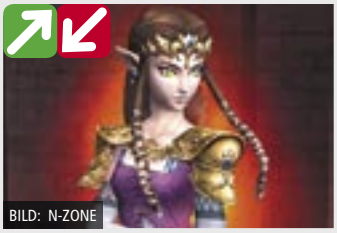


BILD: N-ZONE

BLITZ-TEST TROTZ VERSCHIEBUNG
Nintendo hat Smash Bros. Brawl in Japan kurzfristig verschoben – die Spieleindrücke lest ihr dennoch auf www.n-zone.de!

BILD: N-ZONE

IMPORT-EXKLUSIV
Contra ist ein echter Leckerbissen für Action-Fans, erscheint aber nicht in Deutschland. Den Importtest lest ihr auf Seite 66.

BILD: ROCKSTAR GAMES

BILD: ROCKSTAR GAMES

Bully: Die Ehrenrunde

Rockstar hat die Wii lieb: exklusive Features für Bully!

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Rockstar, Termin: 7. März 2008, Web: www.rockstargames.de

Rockstar präsentiert Tischtennis war erst der Anfang, jetzt bringt der *GTA*-Entwickler noch ein Spiel auf die Wii: In *Bully* landet der schwer erziehbare Schüler Jimmy Hopkins nach unzähligen Rauswürfen aus Lehranstalten in der (fiktiven) Privatschule Bullworth Academy. Es versteht sich von selbst, dass Jimmy zur letzteren Gruppe gehört und sich erst einmal einen Namen machen muss. So schlägt man sich mit fiesen Lehrern, noch fieseren Mitschülern und den ganz alltäglichen Nöten eines Schülers herum. Ähnlich wie in Rockstars Aushängeserie *GTA* genießt man dabei größtmögliche spielerische Freiheit und eine sehr lebendige Umgebung. Das Kampfsystem bietet erheblich mehr Vielfalt als die *GTA*-Serie – und aufgrund des Verzichts auf Feuerwaffen ist dies auch bitter nötig. Ob Schwitzkasten, Schlag in die Magengrube oder Kopfnuss: Alle Gemeinheiten, die viele von uns in der Schule selbst einmal erlebt (oder verteilt) haben, sind möglich. Die Wii-Version verfügt über acht Missionen, die es auf der PS2 noch nicht gab, sowie über vier neue Schulklassen (Biologie, Musik, Mathe, Erdkunde). Obendrein ist ein Mehrspieler-Modus integriert und es lassen sich neue Gegenstände und Kleidungen freischalten. **(mb/dm)**

Wi-Fi Connection: Die Statistik

Welche Spiele sind online am beliebtesten? Wir haben die Antwort!

Mithilfe des Programm WFCStatus liefert ein eifriger Programmierer die Charts zu den zehn meistgespielten Online-Spielen für Nintendo DS und Wii. Dabei wurden die Verbindungsanzahlen für die Nintendo Wi-Fi Connection direkt von Nintendos Seite ausgelesen und anhand der Verbindungsanzahl über einen bestimmten Zeitraum die Titel mit der meisten Online-Aktivität ermittelt. Die Angaben beziehen sich auf die zweite Kalenderwoche 2008 (bis einschließlich 13. Januar) und wurden weltweit erhoben. Insgesamt kamen in dieser Woche 4.966.341 Verbindungen zustande. **(dm)**

nintendo Wi-Fi connection

Wii

Platz	Titel	Verbindungen
1	Guitar Hero III: Legends of Rock	984.889
2	Pokémon Battle Revolution	157.664
3	Mario Strikers Charged Football	148.971
4	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen	95.400
5	Medal of Honor Heroes 2	85.392
6	FIFA 2008	45.835
7	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	34.255
8	Madden NFL 2008	29.360
9	Rayman Raving Rabbids 2	24.099
10	Battalion Wars 2	15.623

DS

Platz	Titel	Verbindungen
1	Pokémon Diamant- & Perl-Edition	1.289.151
2	Animal Crossing: Wild World	302.669
3	Mario Kart DS	294.452
4	The Legend of Zelda: Phantom...	133.297
5	Metroid Prime Hunters	128.052
6	Yu-Gi-Oh! Duel Monsters: ...	119.709
7	Ryuusei no RockMan 2	116.549
8	Jump! Ultimate Stars	73.217
9	Transformers: Autobots & Decept.	69.572
10	Dragon Quest Monsters: Joker	68.834

BILD: NINTENDO

Pokémon Ranger 2

Nintendos Megamonster erkunden die große weite Welt.

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Nintendo, Termin: 2008 (Japan), Web: www.nintendo.de

In der N-ZONE 04/2007 testeten wir *Pokémon Ranger* und vergaben 84 Prozent Singleplayer-Wertung. Nintendo hat inzwischen den zweiten Teil angekündigt, in dem ihr erneut in die Haut (beziehungsweise in das Fell) eurer Pokémon schlüpft und die große weite Trainerwelt erkundet. Kurios: In Japan ist *Pokémon Ranger 2* bereits diesen Monat erhältlich, bei uns ist noch kein genauer Termin bekannt. Schon damals hat es erstaunlich lange gedauert, bis das Spiel bei uns erscheint. Ob wir diesmal wieder so lange auf das neue *Pokémon*-Abenteuer warten müssen? **(ck)**

Boom-bastisch!

Gewinnt den coolen iPod-Lautsprecher!

LAUTSPRECHER | Hersteller: TwinMOS, Web: www.ready-to-boom.com

Wir in der Redaktion schwören auf unsere MP3-Player und iPods: Während des Artikelschreibens gibt es nichts Beruhigenderes, als im Takt der Musik zu tippen – natürlich mit Kopfhörer! Und am Feierabend darf man's dann ruhig krachen lassen. Damit auch ihr was davon habt, verlosen wir eine Boombox (Wert: ca. 130 Euro), mit der ihr eure iPod-Mucke über fette Lautsprecher hören könnt. Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für das Gewinnspiel ist „50". Einsendeschluss: 04. März. Rechtsweg ist ausgeschlossen. **(ck)**

BILD: SEGA

BILD: SEGA

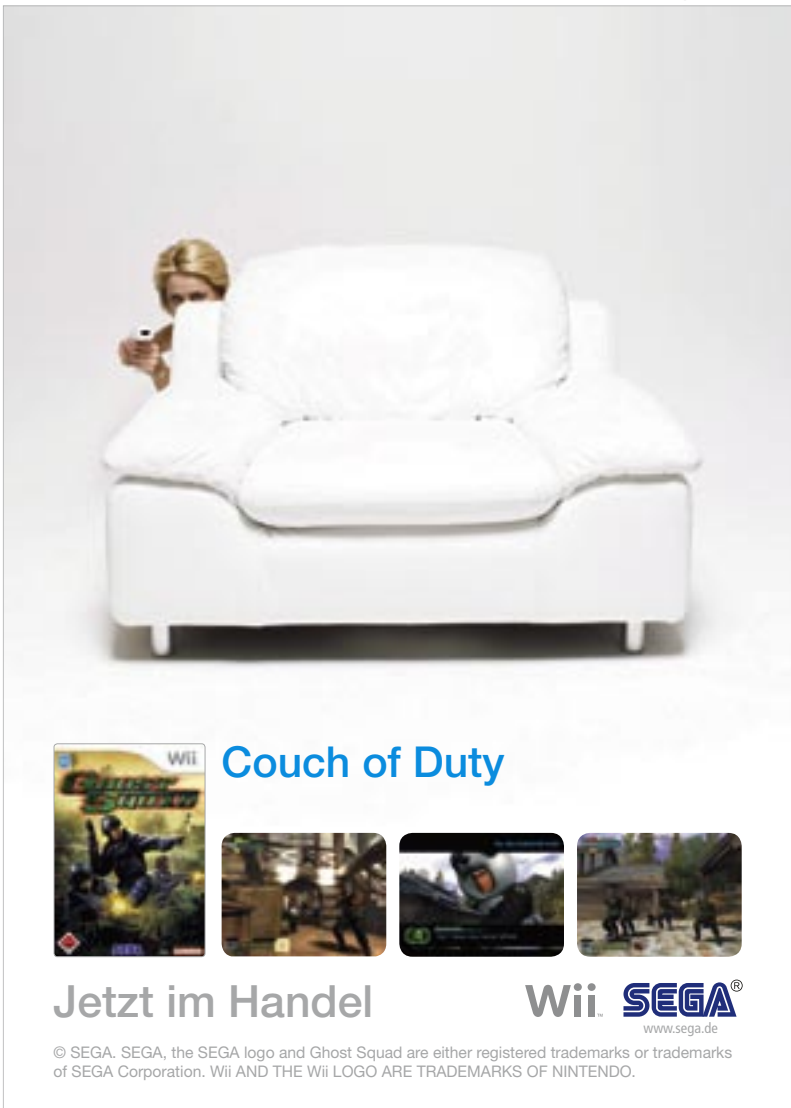
Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer

Der neue Streich von den Machern von Pokémon Mystery Dungegon

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Sega Termin: März, Web: www.sega.de

Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer von den Entwicklern von *Pokémon Mystery Dungeon* wird für den DS neu umgesetzt und bietet eine rundenbasierte Steuerung und ein 16-Bit-RPG-typisches Inventar-System. Der Titel spielt in Japan und verfügt über drei neue Spielabschnitte, die nicht im Super-Nintendo-Original vorhanden waren. Hinzu kommen neue Monster sowie ein Tutorial. Held des Spiels ist ein herrenloser Samurai – ein sogenannter Ronin – namens Shiren, der mit seinem Wiesel Koppa das Land bereist. Gemeinsam begeben sie sich auf die Suche nach dem mystischen Reich des Goldenen Kondor, in dem die legendäre Goldstadt El Dorado liegen soll. **(dm)**

ANZEIGE



Eine News, zwei Meinungen:
Super Smash Bros. Brawl verschoben

Völlig überraschend hat Nintendo die Auslieferung von *Super Smash Bros. Brawl* in Japan und den USA verschoben. Eigentlich wollten wir euch schon in dieser N-ZONE den Blitz-Test zur Megakeilerei präsentieren, aber dafür lest ihr die ersten Spieleindrücke ab Anfang Februar auf www.n-zone.de. Ursprünglich war der Titel in den USA für diesen Monat geplant, jetzt datiert Nintendo *Super Smash Bros. Brawl* auf den 9. März. Auch in Japan wurde das Spiel leicht verschoben. Aktueller Termin: 31. Januar. Welche Gründe hat die Verzögerung? Christoph und Sebastian kommentieren!

Christoph Kraus kommentiert

Jeder in der Branche weiß, dass die Wii im Augenblick so schnell durchverkauft wird wie sie in den Handel gelangt. Nintendo kommt also mit der Produktion kaum hinterher und kann die konstant hohe Nachfrage nicht ansatzweise decken. Was bedeutet das für *Super Smash Bros. Brawl*? Eigentlich hat Nintendo diesen Systemseller im Augenblick gar nicht nötig, schließlich werden die Konsolen sowieso verkauft. Und da *Brawl* ein Spiel ist, von dem Nntendos Quartalszahlen maßgeblich beeinflusst werden, macht die Verzögerung durchaus Sinn, auch wenn es sich nur um ein paar Tage handelt. Für Europa sind die Auswirkungen noch größer: Nintendo ist nicht in Zugzwang, *Super Smash Bros.* zu veröffentlichen, denn auch bei uns läuft die Wii derzeit blendend. Kommt der XXL-Prügler also später, als wir denken? Ich bin eher pessimistisch.

Sebastian Stange kommentiert

Eine traurige Nachricht für alle US- und Japan-Spieler und auch für uns, denn eigentlich wollten wir euch bereits in dieser Ausgabe einen Blitz-Test des Spiels präsentieren. Aber ich erwarte bei DEM Wii-Spiel 2008 vor allem eines: Perfektion. Ich will bei *Super Smash Bros. Brawl* keinen einzigen Bug, keine einzige „Unsauberkeit" und keine spielerischen Kompromisse erleben. Und wenn sich dadurch der Release verzögert, nehme ich das gerne in Kauf. Das Programmieren eines Spiels dauert halt lange und ein Mammut-Projekt wie das Wii-*Smash-Bros.* braucht extra-viel Zeit. Gut Ding will Weile haben und daher sollen sich die Entwickler so viel Zeit nehmen, was Nintendo anscheinend auch so sieht. Daher bin ich eigentlich sehr froh über die Verschiebungen, denn sie zeigen uns, dass man es mit der Qualität des Titels sehr ernst nimmt.

Trauer um Crystal-Dynamics-Designer

Lara-Macher Kyle Mannerberg im Alter von 29 Jahren gestorben

Es ist immer wieder ein trauriger Anlass, wenn aus der kreativen Videospiele-Branche ein Mitglied stirbt, zumal wenn es sich dabei um einen jungen Menschen wie Kyle Mannerberg handelt. Der 29-Jährige starb bereits am 18. Dezember 2007 und wurde am 28. Dezember beigesetzt. Crystal Dynamics eröffnete unter http://rememberingkyle.blogspot.com eine Kondolenz-Website für Kyle Mannerberg, der an Spielen wie *Tomb Raider: Anniversary* mitgearbeitet hatte. **(dm)**

BILD: CRYSTAL DYNAMICS

VIDEOGAMES ZONE.de

Wer regelmäßig auf www.n-zone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene.

Testet euer Wissen: Das große N-ZONE-Quiz

Kennt ihr euch in der Nintendo-Welt aus? In unserem großen Quiz auf www.n-zone.de findet ihr es heraus! Wir stellen euch Fragen rund um Mario, Miyamoto und Hyrule und belohnen den Besten mit einer Kleinigkeit. Mitmachen, Spaß haben und mit etwas Glück gewinnen! Das Quiz findet ihr, wenn ihr dem großen Bild auf der Startseite folgt.

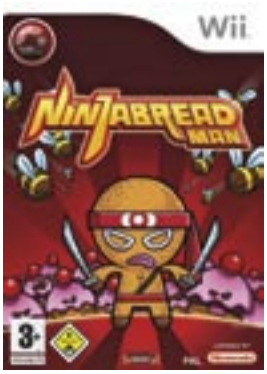
Webfundstücke

Eine Modding-Wii in *Rockstar*, der erste Screenshot zu *Super Metroid HD* oder ein DS-Spiel, das ihr kostenlos im Internet spielen könnt? Unter der Rubrik „Webfundstücke" gibt's regelmäßig Skurriles, Lustiges, Spaßiges. Nicht vergessen, die Beiträge nach Datum zu sortieren!

>> Suchbegriff: webfundstück

RTL II Game Sensation

Der Product Manager des Casual-Gamer-Labels im Interview



Beim Kaufhausbummel seid ihr möglicherweise auf Wii-Spiele wie *Anubis II* oder *Ninja Bread Man* gestoßen. Die Titel aus der Reihe „RTL II Game Sensation" zeichnen sich durch ein simples Gameplay und eine meist nicht ganz so aktuelle Grafik-Engine, dafür durch den günstigen Preis von knapp 30 Euro aus. Für euch N-ZONE-Leser sind die Titel in ihrem Anspruch zwar viel zu seicht, aber wir wollten das Geheimnis hinter der Budget-Produktreihe dennoch ergründen. Wir baten daher Maik Püschel um ein Interview. Außerdem verlosen wir zwei Spiele aus der Casual-Gamer-Reihe. Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96. Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „51". Einsendeschluss ist der 04. März 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **(ck)**

INTERVIEW mit Maik Püschel, Product Manager

≫ Motor der Games-Branche ≪

BILD: GREEN KANGAROO

Warum setzt ihr auf eine solche Fülle an Spielen?
Unsere Produktpalette deckt alle Genres ab und reicht von Jump & Runs über Sportspiele bis hin zu Rennspielen, die für die weibliche Zielgruppe konzipiert sind. Gerade so eine große Bandbreite an unterschiedlichen Titeln ermöglicht es uns, viele Casual Gamer anzusprechen.

Inwiefern bringen Casual Games den Spielemarkt voran?
Casual Games sind aktuell der Motor der Games-Branche. Sie sind nicht nur leicht zu erlernen und sorgen für schnellen, abwechslungsreichen Spielspaß, sondern sie sprechen auch die weibliche Zielgruppe weitaus stärker an als die meisten Hardcore-Titel. Weltweit spielen übrigens über 150 Millionen Menschen Casual Games, sodass unsere Reihe die ideale Ergänzung zu unseren Core-Titeln darstellt.

Wird es eher mehr oder eher weniger Casual Games geben?
Man kann davon ausgehen, dass der Trend für Casual Games weiterhin steil nach oben zeigt, woraus sich für den Spieler nur Vorteile in Form eines immer größeren Angebots an qualitativ hochwertigen Titeln ergeben – sowohl für Casual Gamer als auch für Core Gamer.

Was muss eine Konsole haben, um für die Entwickler von Casual-Games attraktiv zu sein?
Zunächst muss eine Plattform eine gewisse Käuferbasis besitzen, um für die Entwicklung von Games interessant zu sein. Um die Wii ist beispielsweise ein Hype ausgebrochen, der die Konsole extrem attraktiv macht. Die Akzeptanz der Käufer, das revolutionäre Spielprinzip und der relativ hohe Preis für Wii-Spiele sind Synergien, die wir nutzen, um diese Reihe erfolgreich zu vermarkten.

Sega Superstars Tennis

Abschlag mit dem Stylus!

SPORT | Hersteller: Sega Termin: 28. März 2008, Web: www.sega.de

Im Rahmen der Präsentation von *Sega Superstars Tennis* für die Wii (unsere Eindrücke lest ihr ab Seite 28) hatten wir auch die Gelegenheit, einen ersten Blick auf die DS-Version zu werfen. Inhaltlich sind beide Spiele identisch, ihr tretet also mit denselben Charakteren auf denselben Plätzen an. Neu ist hier jedoch die Steuerung, denn die geschieht komplett mit dem Stylus. In *Phantom Hourglass*-Manier bewegt ihr eure Spielfigur über den Platz und schlagt nach dem Ball, indem ihr schnell in Richtung Netz wischt. Die Steuerung war jedoch alles andere als fertig, weshalb wir uns kein objektives Urteil über deren Funktionalität erlauben können. Spannend und ehrgeizig ist die Idee der Sega-Programmierer aber allemal. Hoffen wir also, dass sie im fertigen Spiel tadellos funktioniert. **(sst)**

BILD: SEGA

BILD: SEGA

ANZEIGE

Make up of Honor

Jetzt im Handel

Wii SEGA®
www.sega.de

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Ghost Squad are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Wii-Fernbedienungshüllen in der Schweiz

Update zu unserer News-Meldung aus der letzten N-ZONE

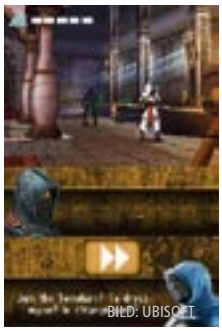
Die Wii-Fernbedienungshüllen sind auch für Zocker aus der Schweiz erhältlich. Während deutsche und österreichische Spieler ihre Schutzetuis über entsprechende Formulare auf der Nintendo-Webseite bestellen, fordern schweizerische Wii-Besitzer die Wii-FB-Überzieher über die E-Mail-Adresse support@waldmeier.ch an. Schreibt in die E-Mail unbedingt eure vollständige Adresse, die Anzahl der benötigen Hüllen sowie die Seriennummer eurer Wii-Konsole rein. Nur kurze Zeit später sollten die Silikonhüllen als Päckchen in euren Briefkasten flattern. **(ck)**

Assassin's Creed: Altaïr Chronicles

Made in Köln: der Xbox-360-Hit jetzt für DS!

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller: Ubisoft Termin: Februar 2008, Web: www.ubisoft.de**

Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles ist der direkte Vorgänger des Xbox-360-Originals. Hier steuert ihr den Protagonisten Altaïr durch die Welt und erlebt seine tiefgründige Geschichte. Das DS-Pendant bietet eine vollständige 3D-Welt, in der der Spieler vier Städte des Mittleren Ostens zur Zeit der Kreuzzüge bereisen und durchkämpfen kann. Dabei kommen akrobatische Bewegungen und berauschende Kombo-Attacken zum Einsatz, die Schwertfähigkeiten mit Kampfkunstbewegungen vereinen. **(dm)**



CDU: Killerspiele im Wahlprogramm

Die Politik nimmt wieder mal Ego-Shooter ins Visier.

Mit dem sogenannten Wahl-O-Mat will Ihnen die Bundeszentrale für politische Bildung die Themen der großen Parteien näher bringen. Wir haben einen Blick riskiert und festgestellt, dass die CDU die „Killerspiele" in ihr Wahlprogramm aufgenommen hat. Sie fordern: „Das Land soll sich dafür einsetzen, dass der Vertrieb von extrem gewalthaltigen Computerspielen (‚Killerspiele') verboten wird." **(dm)**

New Internat. Track & Field

Konami enthüllt neue Charaktere!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller: Konami Termin: 2008, Web: www.konami.de**

Kurz vor Redaktionsschluss bestätigte uns Konami zwei weitere prominente Spielfiguren, die in dem Sportspektakel mit von der Partie sein werden. Zum einen dürft ihr euch auf den aus der *Castlevania*-Reihe bekannten Helden Simon, zum anderen auf den Pingiun Pentarou aus dem 2D-Shooter *Parodius* freuen. **(te)**

Umtauschaktion: Guitar Hero III Legends of Rock

„Monotoner" Sound? Activision schafft Abhilfe!

Alle Leser, die vom Mono-Bug bei Guitar Hero III geplagt sind, dürfen aufatmen. Denn wie Activision bekannt gegeben hat, befinden sich derzeit neue Versionen für Wii im Presswerk. Diese sollen Anfang Februar an den Handel ausgeliefert werden. Alle Käufer der ersten Guitar Hero-III-Pressung haben die Möglichkeit zum Umtausch: Schickt dazu eine E-Mail mit eurer vollständigen Anschrift an guitarhero-wii@spielehotline.de und erwähnt darin nochmal explizit eure E-Mai-Adresse. Ihr werdet dann über den weiteren Umtauschprozess informiert. **(dm/ck)**

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 03/08

Aktion des Monats I	„Hör zu & gewinn!" – Ein Geräusch aus dem Redaktions-Alltag war gesucht: Wer den Klang korrekt erriet, durfte sich ebenfalls über einen Super-Duper-Gewinn freuen. Die richtige Lösung: das Tippen auf der Tastatur.
Aktion des Monats II	„N-ZONE ruft dich an!" – Ihr habt uns im Forum eure Telefonnummer mitgeteilt, wir haben zufällig einen Leser ausgesucht und ihn zu Hause angerufen. Wer sich mit „Ich lese nur N-ZONE!" meldete, hat gewonnen!
Fundstück des Monats	Eine Schreibbox im Nintendo-DS-Lite-Design, die in einem Kindermagazin enthalten ist. Was Nintendo dazu wohl zu sagen hat?

Wii Music

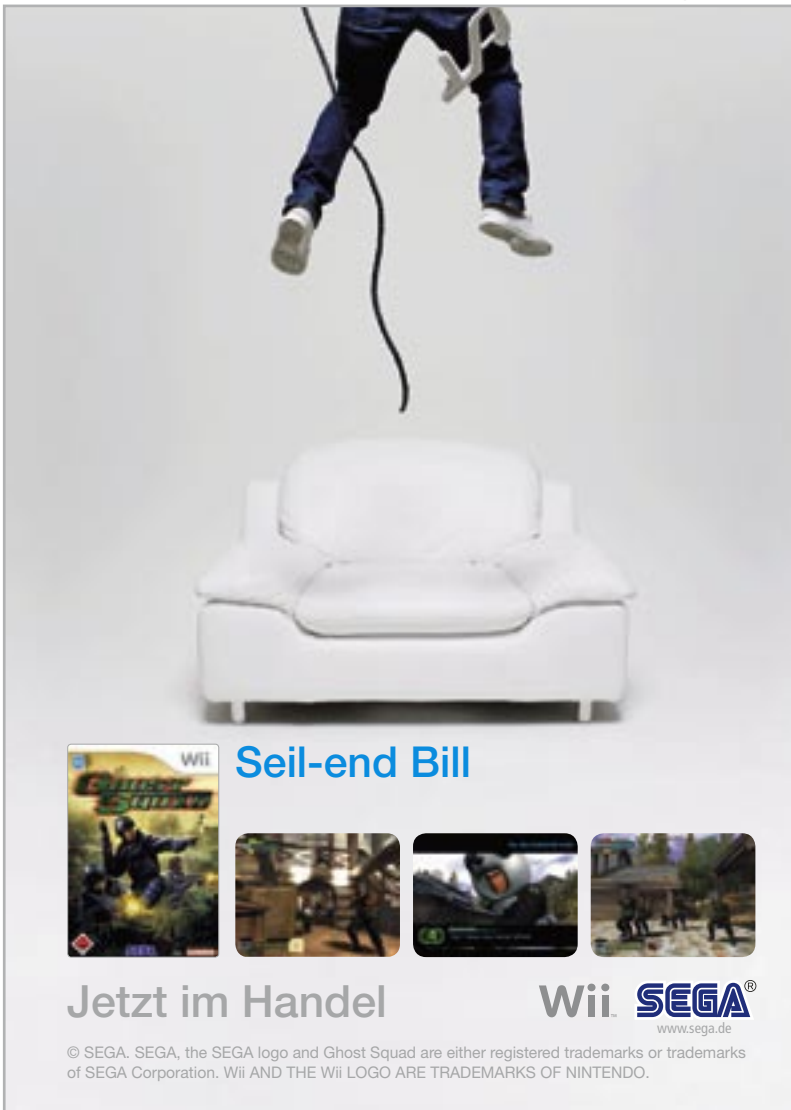
Habt ihr den Taktstock fest im Griff?

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller: Nintendo Termin: 2008, Web: www.nintendo.de**

Erinnert ihr euch an die Musikeinlagen in *Zelda: The Wind Waker*? Jetzt dürft ihr wieder mit dem Taktstock herumfuchteln! Das Gameplay von Wii Music baut hauptsächlich auf den sogenannten Play Sessions auf, während diverse Songs vom „Nintendo Sound Team" beigesteuert werden. Ihr dürft euch also auf bekannte Hintergrundmusiken freuen, möglicherweise auch aus den Mario- und Zelda-Universen. Insgesamt sind über 40 Instrumente in *Wii Music* vertreten – von verschiedenen Gitarren über Trompeten bis hin zu Trommeln. Mit der Wii-Fernbedienung beeinflusst ihr den Klang der Instrumente. Analog zu richtigen Instrumenten fällt die Steuerung aus: Hält der Spieler die Fernbedienung hoch, spielt die Trompete kräftige Töne. Hält er sie niedrig, verlassen das Blasinstrument nur leise Töne. Die Trommeln können mit zwei Wii-FBs gespielt werden. Außerdem ist es möglich, wie in den ersten Spots für Nintendos Wii gesehen, in die Rolle des Dirigenten zu schlüpfen. Man kann sechs Stücke aneinanderreihen, während Spieler davon bis zu vier übernehmen – der Rest wird von der CPU übernommen. **(dm)**

BILD: NINTENDO

ANZEIGE



HYPE IN FERNOST? Sven ging dem Smash-Bros.-Wirbel in Tokio auf den Grund. BILD: N-ZONE

Wie groß ist der Super-Smash-Bros.-Hype?

Wir haben uns auf der Suche nach Antworten für euch durch Tokio geprügelt!

AUTOR: SVEN EICHELBERG

Eigentlich wollten wir euch in dieser N-ZONE den ersten Test zu *Smash Bros. Brawl* präsentieren. Ich hatte mir extra einen Campingstuhl besorgt, um für den 25. Januar gewappnet zu sein und mit anderen Fans die Straßen von Akihabara zu blockieren. Sogar einen freien Tag hatte ich mir genehmigt, nur um als Erster *Super Smash Bros. Brawl* zu zocken. Daraus wurde leider nichts, denn Nintendo hat den Release kurzfristig um eine Woche nach hinten verschoben. War Nintendo der Hype so kurz vor dem Start etwa noch zu gering? Ich habe die Probe aufs Exempel gemacht und bin zehn Tage vor dem Release nach Akihabara gefahren, um die Situation für euch zu ergründen.

HYPER HYPER?

Ehrlich gesagt wusste ich zu diesem Zeitpunkt selbst noch nicht, welche Erwartungen ich über eine Woche vor Release an Akihabaras zahllose Spieleläden stellen konnte. Auf jeden Fall war ich mir zumindest ziemlich sicher, dass ich von Werbung und großen Ankündigungen bezüglich *Dairantou Smash Bros. X*, so der japanische Titel, überrollt werde. Schließlich erscheint selbst in Japan ein Spiel dieses Beliebtheitsgrades nicht alle Tage. Und gerade wenn Nintendo entscheidet, einen großen Titel derart kurzfristig zu verschieben, dann doch bestimmt aufgrund der Tatsache, dass nochmals kräftig die Werbetrommel gerührt werden soll, dachte ich mir. Ich staunte dann allerdings nicht schlecht, als ich selbst nach anderthalb Stunden des Suchens nicht den Hauch einer Spur von Nintendos jüngster Klopp-Parade ausfindig machen konnte. Es gab keine großflächigen Werbeplakate – wie sonst bei sehr großen Titeln üblich – und auch keinerlei sichtbare Information innerhalb der Shops. Schon zum Verkaufsstart von *Super Mario Galaxy* war weitaus weniger los, als wir erwartet hatten. Haben wir Japan eventuell einfach falsch eingeschätzt und uns von diversen „Wir-bekommen-schulfrei-wegen-Dragon-Quest-Releases" zu sehr blenden lassen?

REISSENDER ABSATZ ERWARTET

Die meisten Händler in Akihabara wagten es nicht, eine Prognose bezüglich der erwarteten *Smash Bros.*-Abverkäufe abzugeben. Dank ein wenig Nachhakens bei AsoBitCity, einem der bekanntesten Gameshops in Akihabara, erfuhr ich dann jedoch, dass für *Smash Bros. Brawl* sehr wohl ein reißender Absatz erwartet wird. Verglichen mit großen RPG-Titeln sei allerdings erfahrungsgemäß kein Mega-Hype zu erwarten. Man sei „trotzdem nicht in der Lage, dies jetzt schon genau zu beurteilen" bekam ich allerdings auch hier zu hören. Fast überall konnte man sich für das Game auf Nachfrage übrigens vormerken lassen, jedoch waren zum Zeitpunkt meines Akihabara-Besuches die Vorbestelllisten bereits voll! Heißt das, ich sollte am Release-Tag doch früh aufstehen …?

TV-SPOTS FÜR DIE MASSE

Ironischerweise bekomme ich Nintendos Prügelknaben zurzeit zu Hause in meinem Wohnzimmer sehr viel öfter zu Gesicht, als es in Akihabara der Fall war. Insgesamt durfte ich bis dato nämlich fünf verschiedene TV-Spots genießen. Vorwiegend während des vorabendlichen Anime-Kinderprogramms ausgestrahlt, haben sie eine Länge von jeweils etwa 30 Sekunden und zeigen fast ausschließlich actionreiche In-Game-Szenen. Die Zielgruppe scheint durch das Zeichentrick-Rahmenprogramm und die Sendezeit klar definiert, Kinder und Jugendliche kommen an Nintendos Fernsehwerbung einfach nicht vorbei. Zwei der Spots stammen übrigens offensichtlich gar nicht von Nintendo selbst, sondern von einem japanischen Breitband-Internetserviceprovider, welcher den Online-Modus von *Smash Bros. Brawl* in den Vordergrund stellt. Auch sieht man diese Spots häufiger außerhalb der erwähnten Kinderprogramme.

VOLLE PUNKTZAHL!

Mehr als gegenwärtig ist der Hype in der japanischen Fachpresse. Unsere Kollegen hier sind wirklich zu beneiden. Sie hatten nämlich schon das Glück,

GAMERS Die freundlichen Mitarbeiter bei „Gamers“ konnten oder wollten leider keine Auskunft über den erwarteten Smash-Bros.-Ansturm geben ... BILD: N-ZONE

die fertige Version von *Smash Bros. Brawl* exklusiv anzutesten. Die *Famitsu* ist begeistert und vergab 40 von 40 möglichen Punkten. Zugegeben, die japanischen Spielemagazine scheinen bei Bewertungen erfahrungsgemäß generell etwas großzügig zu sein – die Höchstpunkzahl zu vergeben spricht trotz allem eine sehr klare Sprache und lässt unsere Vorfreude auf das Game umso größer werden! Letzten Endes werde ich den Campingstuhl wahrscheinlich beruhigt wieder einpacken können. Denn eines habe ich über Japan nun gelernt: Nur weil ein Game weltweit sehnlichst erwartet wird, heißt das noch lange nicht, dass die japanische Fangemeinde vor den Softwareläden übernachtet. Aus Gamerkreisen habe ich mittlerweile erfahren, dass – wenn man mal von Großveranstaltungen wie beispielsweise der Tokyo Game Show absieht – Videogames eher selten durch außergewöhnliche PR-Aktionen gepusht werden. Wir können uns jedenfalls ganz sicher sein: Bei *Smash Bros. Brawl* handelt es sich um einen echten Knaller, der sich auch ohne spürbaren Hype exzellent verkaufen wird. Ehrensache: Eindrücke und Bilder lest ihr Anfang Februar auf www.n-zone.de!

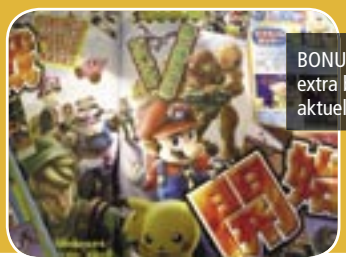
Die japanische Fachpresse über Smash Bros. Brawl

Was meint die Famitsu über Nintendos Megaklopper?

„Der großartige Abenteuermodus lässt einen während des Spielens die Zeit vergessen.“

„Die neuen „Final Smash Moves“ warten mit brillanten Effekten auf, das muss man gesehen haben!“

„Detaillierte Statistiken zu den zahlreichen Kampfarenen runden das Game ab, der Leveleditor macht es perfekt.“



BONUSHEFTE-MANIA 192 Seiten extra bietet allein das Bonusheft der aktuellen Famitsu. BILD: N-ZONE

ASOBITCITY Hier gab es dann eine brauchbare Auskunft: Die Vorbestelllisten sind voll, ein rascher Ausverkauf nicht unwahrscheinlich! BILD: N-ZONE

ANZEIGE

Resistance: Fall of Mandy

Die Eliteeinheit Ghost Squad befindet sich auf streng geheimer Mission - Geiseln rund um die Welt müssen befreit werden! Schließ dich ihnen jetzt auf der Wii™ an! Arcade Shooting-Action-Spaß für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Online-Ranglisten, Mini-Games und jede Menge abgefahrener Outfits und Spielmodi freischaltbar. Nimm dein Ziel mit dem Wii-Controller ins Visier oder werde mit dem brandneuen Wii Zapper™ zum Meisterschützen (Wii Zapper™ wird separat verkauft).

Jetzt im Handel

Wii SEGA®
www.sega.de

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Ghost Squad are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Der Rollenspiel-Kult auf Nintendo-Konsolen

Nintendo und Rollenspiele, passt das zusammen? Aber sicher doch, in dieser N-ZONE kommt der Beweis!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Könnt ihr euch an *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* für Super NES erinnern? Der Squaresoft-Rollenspiel-Klassiker wurde einst auch für Europa angekündigt, aber klammheimlich – kurz vor der Veröffentlichung des Nintendo 64 – von den Listen genommen. Noch immer erreichen uns zahlreiche Mails, in denen wir gefragt werden, ob das Japan- und US-exklusive Rollenspiel irgendwann für die deutsche Virtual Console erscheinen wird. Nach dem Hanabi-Festival im Wii-Shop-Kanal, bei dem unter anderem die Fernost-Exoten *Sin & Punishment* und *Mario's Super Picross* erhältlich waren, würde uns das jedenfalls nicht mehr wundern. Doch warum seid ihr so vernarrt in *Super Mario RPG*? Ganz einfach, das Spiel hatte alles, was sich Nintendo-Fans wünschen: Sympathische Hauptcharaktere aus dem Pilzkönigreich, eine fantastische Story à la Square, raffinierte 3D-Polygon-Optik (damals absolut revolutionär!) und das motivierende Level-up-Gameplay. Doch auch abseits von *Super Mario RPG* gibt es viele reizvolle Rollenspielserien für alle Nintendo-Plattformen – und der Trend setzt sich fort, wie ihr in dieser N-ZONE lest! Das Aufleveln, Upgraden und EP-Sammeln geht also heiter weiter. Könnt ihr schnell genug mitleveln? ■

Fire Emblem

Die Reihe umfasst bislang zehn Teile.
Erster Teil: Fire Emblem: The Dragon of Darkness and the Sword of Light (1990, NES)
Bislang letzter Teil:
Fire Emblem: Radiant Dawn (2007, Wii)

In Japan und den USA ist *Fire Emblem: Radiant Dawn* längst erschienen, bei uns beginnen die Wii-Schlachten voraussichtlich im Frühsommer. Die Ursprungsgeschichte rankt sich um den Prinzen Marth, der ins Exil verbannt wurde, nachdem sein Königreich zerstört und seine Eltern ermordet wurden. Die Reihe war auch auf NES, SNES, Game Boy Advance und GameCube heimisch.

FAN-HYPE-FAKTOR: ★★★★☆
Die Serie genießt ein hohes Ansehen bei den Fans, allerdings ist sie hierzulande noch recht jung. Der Bekannt- und Beliebheitsgrad wird sich aber in den nächsten Jahren deutlich steigern.

BILD: NINTENDO

Paper Mario

Die Reihe umfasst bislang drei Teile.
Erster Teil: Paper Mario (2000, Nintendo 64)
Bislang letzter Teil:
Super Paper Mario (2007, Wii)

2000 als einer der letzten großen Nintendo-64-Hits in Japan veröffentlicht, wurde wenig später der GameCube-Nachfolger *Die Legende vom Äonentor* nachgelegt. Auch *Super Paper Mario* sollte für den GameCube erscheinen, aber letztlich portierte Nintendo das Spiel auf die Wii. Gut ist es dennoch geworden, allerdings war der Schwierigkeitsgrad deutlich niedriger als bei den Vorgängern. *Paper Mario* gibt es inzwischen übrigens auch für Virtual Console.

FAN-HYPE-FAKTOR: ★★★☆☆
Wäre der letzte Teil nicht so einfach gewesen, hätten wir gerne fünf Sterne vergeben. So bleibt *Paper Mario* eine Reihe, die noch auf ihren völligen Hype-Durchbruch wartet.

BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

» Das Aufleveln, Upgraden und EP-Sammeln geht heiter weiter! «

Golden Sun

Die Reihe umfasst bislang zwei Teile.
Erster Teil: Golden Sun (2001, Game Boy Advance)
Bislang letzter Teil:
Golden Sun: Die vergessene Epoche
(2002, Game Boy Advance)

Die *Mario Golf*-Macher Camelot haben nicht nur den Golfschläger fest im Griff, sondern auch Erfahrung im Rollenspiel-Genre. *Golden Sun* hat es bislang zwar „nur" auf zwei Game-Boy-Advance-Teile gebracht, aber die waren dafür umso genialer. Grafisch zählten die Spiele zur absoluten Offenbarung, lediglich die mitunter langen Bildschirmtexte waren einigen Spielern zu viel des Guten. Wie auch immer: Eine Wii- oder DS-Fortsetzung ist so gut wie sicher – da sind sich die Fans einig. Camelot, wir wollen mehr!

FAN-HYPE-FAKTOR: ★★☆☆☆
Golden Sun war grandios, daran gibt es nichts zu rütteln. Aber viele Fans haben das Abenteuer verpasst und somit keinen Bezug mehr zur Marke. Wir wollen eine Fortsetzung dieser genialen Reihe!

BILD: NINTENDO

Mario & Luigi

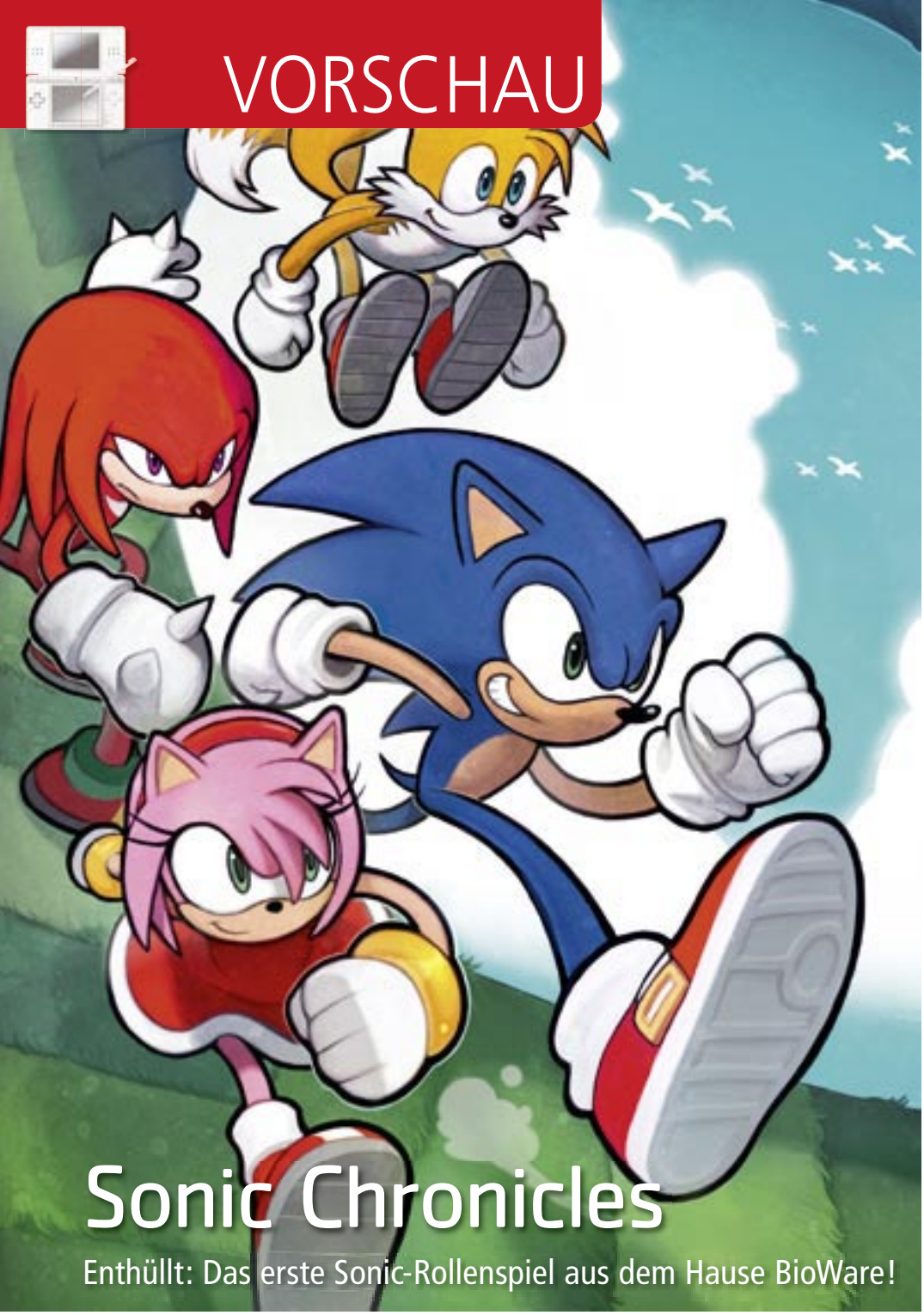
Die Reihe umfasst bislang zwei Teile.
Erster Teil: Mario & Luigi Superstar Saga (2003, Game Boy Advance)
Bislang letzter Teil:
Mario & Luigi: Partners in Time
(2005, Nintendo DS)

Im Herbst 2003 kam Nintendo auf die Idee, seine beiden Hitzeblitz-Klempner ins große Abenteuer zu schicken – „Völlig gaga"-Story inklusive. Das Experiment ist geglückt: *Mario & Luigi* strotzte vor Slapstick-Humor, war tadellos inszeniert und begeisterte Spieler und Fachpresse zugleich. Der Nachfolger *Partners in Time* bot zwei Jahre später ebenbürtige Unterhaltung auf zwei Bildschirmen

FAN-HYPE-FAKTOR: ★★★★★
Wer sich nur im Geringsten für das Pilzkönigreich interessiert, kommt an *Mario & Sonic* nicht vorbei – den witzigen Anspielungen und der sehr guten Spielbarkeit sei Dank. Wann kommt Teil 3?

BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO



Sonic Chronicles

Enthüllt: Das erste Sonic-Rollenspiel aus dem Hause BioWare!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Kennt ihr auch diese Streber, die sich auf allen Gebieten profilieren wollen? Die meinen, sie könnten alles besser, seien überall schneller und flinker als alle anderen? Sonic muss sich wohl exakt so fühlen: Sein ewiger Wegbegleiter Mario ist nicht nur ein gefeierter Jump&Run-Held, sondern hat sich auch in der Königsdisziplin Rollenspiel einen echten Namen gemacht. Das kann Sonic nicht länger auf sich sitzen lassen. Pah, dem zeigt er's! Schwupps, und heute dürfen wir euch vorstellen: *Sonic Chronicles*, das erste RPG mit dem Turbo-Turnschuh-Igel in der Hauptrolle! Als ob das nicht schon sensationell genug wäre: Der Titel stammt von den Rollenspiel-Experten BioWare, die mit *Jade Empire* und *Star Wars: Knights of the Old Republic* und *Mass Effect* (siehe Extrakasten) gezeigt haben, dass nicht nur Japaner erstklassige Fantasy-Abenteuer fabrizieren können. Wir sprachen mit Producer Mark Darrah und präsentieren euch weltexklusiv neue Bilder und Infos.

KIDNAPPING!

Sonic Chronicles beginnt wie eigentlich alle traditionellen Rollenspiele mit einer Entführung. Diesmal ist Knuckles an der Reihe, der von einer mysteriösen Gang, den Marauders, gekidnappt wurde. Sonic lässt also sein Ringesammeln sausen und macht sich auf, das Unheil abzuwenden. Die Befreiung seines Kumpels führt ihn schließlich um die ganze Welt – und außerdem gilt es ja auch noch allerlei anderes fieses Gesocks einzudämmen. Zugegeben, das klingt wie eine 08/15-Story, aber in unseren Ohren ist das gar nicht so verkehrt. Schließlich wissen wir alle, dass die besten Geschichten oft aus einem banalen Aufhänger keimen.

KLICK-KONTROLLE

Viel wichtiger ist bei einem Nintendo-DS-Spiel eine funktionierende Steuerung, denn krankt die Stylus-Kontrolle, ist selbst aus dem besten Stoff nicht mehr viel herauszuholen. Mark Darrah von BioWare verrät uns dazu: „Das Spiel wird hauptsächlich mit dem Stylus gespielt. Die Bewegungen, Aktionen und Kämpfe werden allesamt mit dem Stylus als Eingabewerkzeug ausgeführt." Im Klartext heißt das: Ihr steuert *Sonic Chronicles* ganz in der Tradition von *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*. Tippt ihr den Stylus also auf eine bestimmte Stelle des Touch-

Fakten

- Von den Machern von Jade Empire und Mass Effect
- Erstes Rollenspiel mit Sonic
- Rundenkämpfe mit Echtzeit-Attacken
- Story mit verzweigten Pfaden
- Elf spielbare Charaktere
- Steuerung via Touchscreen wie bei Phantom Hourglass

KLICK DEN RING! Während der Kämpfe drückt ihr auf diese Ringe, um eure Attacken einzusetzen. BILD: SEGA

screens, marschiert Sonic dorthin. Wir wissen, dass dies schon bei *Zelda* exzellent funktioniert hat, also machen wir uns auch bei *Sonic Chronicles* keine Sorgen, dass die direkte Steuerung den Spieler irgendwann ermüden könnte. Denn schließlich kommt es bei Rollenspielen ohnehin nicht auf ruckartige Reflexe an.

Doch wie sieht es mit der Verwendung des Touchscreens aus? Produzent Mark Darrah gibt uns darüber Aufschluss: „Was die beiden Bildschirme betrifft, werden die für den Spieler relevanten Informationen auf dem oberen Bildschirm präsentiert: Dort finden sich also Statistiken und die Moves, während man kämpft, oder eine Minikarte, wenn man die Welt erkundet. Der untere Screen zeigt die abgefahrenen Landschaften. Im Kampf wird der Touchscreen genutzt, um den Spieler in 3D-Umgebungen zu entführen, wo Sonic und sein Team kraftvolle Attacken austeilen."

ELITE BEAT AGENTS LÄSST GRÜSSEN

Was Oli Pocher für Harald Schmidt ist, das sind die Zufallskämpfe für Rollenspiele: Ohne macht's einfach keinen Spaß! In *Sonic Chronicles* haben die rundenbasierten Schlachten sogar einen Echtzeit-Einschlag spendiert bekommen: Ihr wählt zunächst – wie es sich für Spiele wie *Final Fantasy* oder *Mario & Luigi* gehört – die Angriffe für jedes Mitglied eurer Party. Dann drückt ihr im richtigen Augenblick auf den Touchscreen, ähnlich wie im Musikspiel *Elite Beat Agents*. Auf diese Art und Weise wirft Sonic beispielsweise Knuckles in die Luft und die beiden verbünden sich zu einer Mega-Ultra-XXL-Drehattacke. Zack! Schon habt ihr euch eines Gegners entledigt. Diese Echtzeit-Elemente haben schon bei *Mario & Luigi* sehr gut funktioniert und dürften das Gameplay massiv auflockern. Aber stilles Rumsitzen und ein „Attacken auswählen und warten"-Gameplay hätten wir bei einem Spiel mit dem Flitze-Igel Sonic sowieso nicht erwartet.

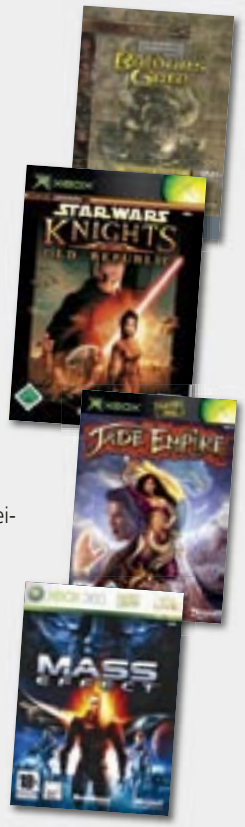
Übrigens: Eure Party besteht aus maximal vier Kämpfern, doch bis zu zehn Mitglieder können sich maximal mit Sonic verbrüdern. Ob er sich wohl wieder Verstärkung aus dem Mario-Pilzkönigreich holt?

HINAUS IN DIE WELT!

Eines der Schlüsselelemente in Rollenspielen ist eine riesige Karte mit vielen Möglichkeiten zur Erkundung. Doch wie verschafft man sich in *Sonic Chronicles* eigentlich den Zutritt zu allen Regionen?

1a-Ware mit Biosiegel

Mini-Softographie: Warum BioWare, die Macher der *Sonic Chronicles*, zu den besten Studios der Welt gehören.



BALDUR'S GATE (PC, 1998)
Der Rollenspiel-Action-Mix aus der Von-oben-Perspektive ist bestimmt auch auf vielen eurer Rechner gelaufen. Die mittelalterliche Welt war herzallerliebst gestaltet, lediglich die deutsche Sprachausgabe war so la la. Aber dafür kann BioWare ja nichts!

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (XBOX, 2003)
Ein Rollenspiel im *Krieg der Sterne*-Universum? Dass darauf noch kein anderes Studio gekommen ist! BioWare ließ euch die Wahl zwischen der guten und der bösen Seite und lieferte damit eines der besten Spiele der ersten Xbox-Generation ab.

JADE EMPIRE (XBOX, 2005)
Als einer der letzten Xbox-Titel erschienen, reformierte *Jade Empire* die Erzählweise westlicher Rollenspiele grundlegend. Parallelen zur Machart japanischer RPGs waren offensichtlich, aber dennoch blieb *Jade Empire* auf ganz eigene Weise erfrischend.

MASS EFFECT (XBOX 360, 2007)
Selbst der größte Nintendo-Fan muss eingestehen, dass es auf der Wii noch keinen Ego-Shooter gibt, der *Mass Effect* das Wasser reichen kann. Der subtile Shooter sieht nicht nur toll aus, sondern besticht durch eine abgefahrene Erzählweise. Erstklassig!

KOPFÜBER Sonics Spezialfähigkeit: sich zu einer Kugel zusammenkauern und durch Loopings flitzen. BILD: SEGA

100 % TOUCHSCREEN Genauso wie Phantom Hourglass steuert ihr auch Sonic nur mit dem Stylus. BILD: SEGA

KAMPFBEGINN Klickt mit dem Stylus zunächst den Angriff an, den euer Held ausführen soll. BILD: SEGA

VORHER – NACHHER So muss das sein: Eure Gegner liegen am Boden, eure Crew lebt. BILD: SEGA

Mark Darrah verrät uns: „Die diversen Charaktere aus dem Sonic-Universum weisen allesamt verschiedene Bewegungsmuster auf: Tails kann beispielsweise fliegen, Knuckles ist ein super Kletterer und so weiter. Wenn also der Spieler immer mehr Leute in seine Party bringt, kann er auf all diese Fähigkeiten zugreifen. Sie erlauben ihm, Teile der Welt zu erreichen, die er noch nie vorher gesehen hat." Und der Faktor, die Spielwelt auf eigene Faust zu erkunden, liegt den Entwicklern von BioWare ganz besonders am Herzen: Es gibt nicht nur einen einzigen Pfad, auf dem man sich bewegen kann, sondern immer wieder diverse Abzweigungen, die auch Story-Verästelungen mit sich bringen. Neben der Hauptstory werden auch Sidequests und Minispiele geboten. Und je länger ihr spielt, desto mehr Fragmente auf der Weltkarte werden freigelegt: Wohin ihr vorher also nicht mal spitzeln konntet, bewegt ihr euch einige Spielstunden im Kampf für das Gute.

WIE SCHAUT'S AUS?

Die ersten Screenshos aus *Sonic Chronicles* erinnern uns frappierend an *Zelda: Phantom Hourglass*. Die Perspektive ist ähnlich, der Detailgrad an Polygonen ähnlich hoch und die Engine passt ja auch perfekt zum Nintendo DS. Ob der Echtzeit-Einschlag während der Kämpfe auch in der Praxis gut funktioniert, steht auf einem anderen Blatt. Aber mal ehrlich, hat BioWare jemals

» Ihr steuert Sonic Chronicles ganz in der Tradition von The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. «

WO BIN ICH? Die Entwickler legen großen Wert auf den Entdeckungsfaktor. BILD: SEGA

VIER GEWINNT Jeder von Sonics Freunden hat andere Manöver auf Lager. BILD: SEGA

PUZZLE Je länger ihr spielt, desto weiter wird die Spielwelt aufgedeckt. BILD: SEGA

bei einem Videospiel geschlampt? Der Blick auf die Softographie des Studios lässt uns ganz klar den Kopf schütteln. Doch zum Schluss haben wir noch eine absolut geheime Info für euch parat: Dr. Eggman wird ausnahmsweise nicht den Oberbösewicht in *Sonic Chronicles* mimen, aber dennoch eine wichtige Rolle spielen. Wenn das mal keinen spannenden Showdown verspricht! Und apropos Profilierungsgier „Mario versus Sonic": Irgendwann wird auch Sonic mal wieder ins Kart steigen, da sind wir uns sicher. Ach, immer diese elende Neiddebatte! ■

VORSCHAU

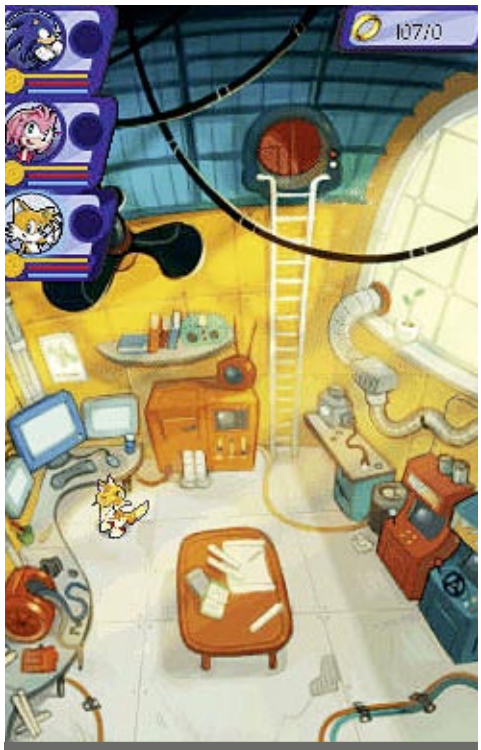
SONIC CHRONICLES

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	BioWare
Spieler:	1
Termin:	2. Halbjahr 2008
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Geprüft und für gut befunden: *Sonic Chronicles* trägt die Handschrift von BioWare – das sollte schon genug für die Qualität des Spiels sprechen!

ÜBERSICHTLICH Oben seht ihr eine Karte der Spielwelt, unten steuert ihr Sonic durch den Level. BILD: SEGA



COMICWELT Die Polygoncharaktere passen perfekt in die illustrierte, handgemalte Spielwelt. BILD: SEGA

INTERVIEW mit Mark Darrah, Producer bei BioWare

≫ Sonics Moves sind perfekt auf ihn zugeschnitten. ≪

Der Produzent von *Sonic Chronicles* im Gespräch: Wie kam es zu dem heißen Projekt, wie ist eigentlich der Kampf aufgebaut und wodurch zeichnet sich die Spielwelt aus?

***Sonic Chronicles* ist BioWares erstes DS-Projekt. Wie ist es zur Zusammenarbeit zwischen euch und Sega gekommen?**
Ray Muzyka und Greg Zeschuk kannten Simon Jeffery von Sega of America lange Zeit und sind große Fans der *Sonic*-Serie. Das Interessante dabei ist, dass wir im Nachhinein gar nicht mehr so genau wissen, wer überhaupt auf wen zugegangen ist. Simon, Ray und Greg gingen aber ziemlich leidenschaftlich an diese Sache heran.

Wie lange wird es dauern, bis man *Sonic Chronicles* durchgespielt hat? Wie sorgt ihr dafür, dass die Motivation nicht abfällt?
Jede starke Geschichte fesselt den Spieler regelrecht an das Spiel. Folglich ist der Spieler ganz gespannt, was wohl als Nächstes kommen wird. Doch im aktuellen Entwicklungsstadium berechnen wir noch gar nicht, welche exakte Länge das Spiel haben wird. Aber ich kann garantieren, dass die Spieler die Story genießen und mit dem Gameplay viel Spaß haben werden.

***Sonic Chronicles* setzt auf einen Mix aus Runden- und Echtzeitschlachten. Kannst du uns das Kampfsystem zusammenfassen?**
Die Kämpfe finden in separaten 3D-Stages statt und die Spieler teilen ihren Party-Mitgliedern die jeweiligen Kommandos mit. Dann wird der Rundenverlauf abgespielt, in dem der Spieler mit der Action in Echtzeit interagiert. Durch diese Form des Phasenkampfes verliert Sonic nie die Kontrolle über den Kampf.

Wie sieht es mit der Spielwelt aus? Ist sie linear aufgebaut oder kann man sie selbst erkunden?
Das Spiel besteht aus einer Vielzahl abgefahrener illustrierter 2D-Umgebungen. Während also die Geschichte voranschreitet, hat der Spieler viele Möglichkeiten, die Landschaft zu erkunden. Es gibt viele versteckte Schätze, Chaos und andere Objekte, die nur gewissenhaft suchende Spieler finden werden.

Ein Rollenspiel ist normalerweise ein sehr komplexes und langsam voranschreitendes Erlebnis. Das ist ganz neu für den pfeilschnellen Igel Sonic. Wie schafft ihr es, Sonics rasanter Natur dennoch treu zu bleiben? Vielleicht mit Spezialmanövern oder Minispielen?
Sonic hat zwei berühmte Attribute: Geschwindigkeit und Beherrschung. Die Beherrschung vermitteln wir durch die Dialoge und Sonics Animation. Was die Geschwindigkeit betrifft, ist es wichtig für *Sonic Chronicles*, das Tempo der letzten *Sonic*-Spiele beizubehalten. Ergänzt wird das durch die Rollenspiel-Elemente. Sonic wird also Moves ausführen können, die perfekt auf seine Geschwindigkeit zugeschnitten sind. Außerdem gibt es ja einen Entdeckermodus, in dem Sonic die Möglichkeit hat, sich gehen zu lassen und das Terrain unsicher zu machen.

Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg!

VIDEO AUF DVD

BLITZ Lichtmagie ist effektiv gegen Schattenmächte. BILD: N-ZONE

DISTANZ Bogenschützen können nur aus der Entfernung angreifen. BILD: N-ZONE

Fakten

- 16:9-Modus nur innerhalb der Missionen
- Zwischensequenzen mit Sprachausgabe
- Spielbar mit Remote, Classic- und GC-Controller
- Spiel erhielt im Japan-Importtest 87 %

Fire Emblem: Radiant Dawn

Der Taktik-Hit der neuen Generation steht in den Startlöchern. Wir werfen einen Blick auf die Hintergrundgeschichte!

LEVEL UP! Die Statuswerte sind im Vergleich zu den meisten anderen RPG angenehm überschaubar. BILD: N-ZONE

AUTOR: FELIX KOTHE

In der N-ZONE 05/07 widmeten wir uns bereits der japanischen Version des zehnten *Fire Emblem*-Teils: *The Goddess of Dawn* (Wertung: 87 %). Bevor wir nun im Laufe der nächsten Wochen oder Monate Hand an die europäische Fassung legen, werfen wir vorab schon mal einen ausführlichen Blick auf die Hintergrundgeschichte rund um die Helden Micaiah und Sothe. Doch zuvor noch eine kleine Bonusinfo am Rande: Lasst euch vom neuen Untertitel des Spiels nicht irritieren. Sowohl in den USA als auch in Europa wird der Strategie-Rollenspiel-Mix unter dem Namen *Fire Emblem: Radiant Dawn* veröffentlicht.

PLAUDEREI Gespräche werden leider nur im 4:3-Format dargestellt. BILD: N-ZONE

KETZER Fiona will mit Daein nichts mehr zu tun haben und quittiert den Dienst. BILD: N-ZONE

ATTACKE! Die richtig dicken Zaubersprüche verursachen ein kleines Effektgewitter. BILD: N-ZONE

Intelligent Systems

Wusstet ihr, dass die Software, mit der wir Screenshots von DS-Spielen machen, von Intelligent Systems kommt? Das Studio kann aber noch viel mehr!

Das in Japan ansässige, Nintendo-interne Entwicklerstudio Intelligent Systems entsprang der 1986 gegründeten Spieleschmiede Nintendo R&D, die anno dazumal noch unter der Leitung des Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi stand. Zu den populärsten Schöpfungen des Unternehmens zählen unter anderen die *Fire Emblem*-, *Advance Wars*- und *WarioWare*-Spiele. Und was viele nicht wissen: Auch die 2D-*Metroids* stammen allesamt aus diesem Haus. Hier eine kleine Auflistung der wichtigsten Titel.

Titel	Release	System
Metroid	1986	NES
Famicom Wars	1988	NES
Fire Emblem	1990	NES
Metroid II: Return of Samus	1991	GB
Game Boy Wars	1991	GB
Super Metroid	1994	SNES
Tetris Attack	1996	SNES
Super Famicom Wars	1998	SNES
Fire Emblem Thracia 776	1999	SNES
Paper Mario	2000	N64
Advance Wars	2001	GBA
Mario Kart: Super Circuit	2001	GBA
WarioWare Inc.: Minigame Mania	2003	GBA
Fire Emblem	2003	GBA
Paper Mario: Die Leg. vom Äonen-Tor	2004	GCN
Fire Emblem: Path of Radiance	2005	GCN
Wario Ware: Smooth Moves	2007	Wii
Super Paper Mario	2007	Wii
Fire Emblem: Radiant Dawn	2007	Wii
Advance Wars: Days of Ruin	2008	DS
Fire Emblem DS	2008	DS

TRADITIONSBEWUSST

Wer *Fire Emblem* kennt und vielleicht schon mal einen Blick auf dessen überwiegend japanexklusive Vergangenheit geworfen hat, weiß, dass das Franchise einer besonderen Tradition folgt. Demnach spielen immer zwei Serienableger in ein und demselben Universum und sind dadurch oftmals auch geschichtlich miteinander verknüpft. Einzige Ausnahme ist das für den GBA erschienene *The Sacred Stones*, welches bis dato noch keinen Gegenpart hat.

Der neue Wii-Titel stellt die Fortsetzung zum 2005 veröffentlichten GameCube-Spiel *Path of Radiance* dar und erzählt die Geschichte um den Krieg auf dem Kontinent Tellius weiter – allerdings nicht wie gewohnt. Die Story folgt diesmal keinem Hauptplot, sondern teilt sich in vier voneinander unabhängige Parts auf. In den ersten zehn Missionen begleitet ihr Micaiah und Sothe, im zweiten Teil übernimmt Prinzessin Elincia die Hauptrolle. Anschließend gibt's ein Wiedersehen mit Ike und zum Schluss kommandiert ihr die Laguz-Truppen des Löwen Skrimir durch die Schlacht. Da wir nicht alle Einzelheiten der Geschichte vorwegnehmen wollen, fokussieren wir uns im Folgenden lediglich auf den ersten Spielabschnitt.

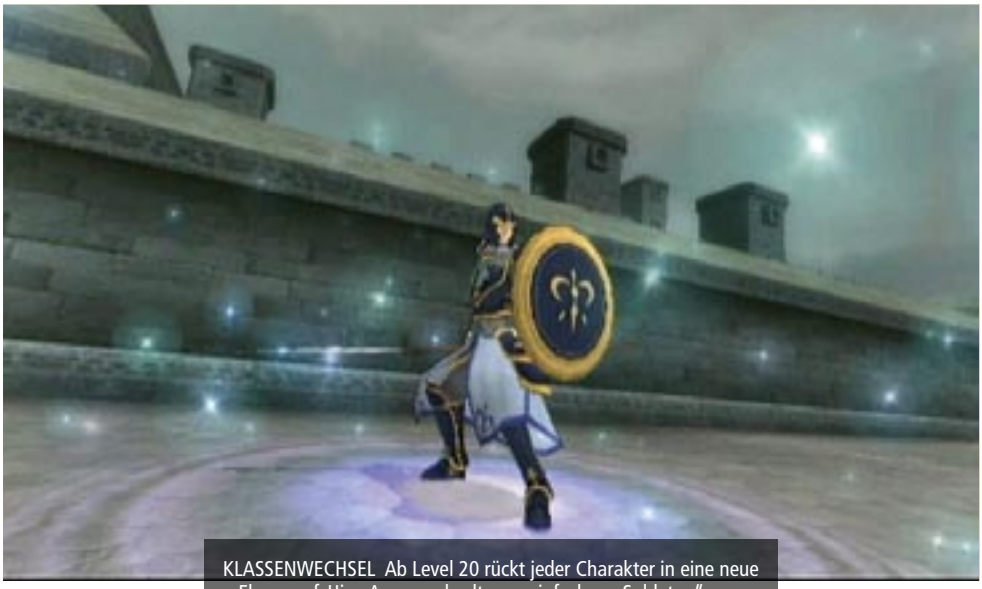
DIE GESCHICHTE NIMMT IHREN LAUF

Es ist nun drei Jahre her, dass der junge Freiheitskämpfer Ike – Anführer von Greils Söldnern – dem schrecklichen Imperator Ashnard die Stirn geboten hat. Damals bereiste der blauhaarige Springinsfeld ganz Tellius, gewann neue Verbündete und zerschlug zum Ende hin schließlich die Armee des feindseligen Königreiches Daein. Vorbei war Ashnards Zeit der Terrorherrschaft und der gesamte Kontinent schien den Frieden wiedergefunden zu haben. Doch da Daeins Imperator keine Nachkommen hinterlassen hatte, verblieb das Land führerlos und geriet unter die Kontrolle der Theokratie Begnion. *Fire Emblem: Radiant Dawn* beginnt …

Begnions Legionen überschwemmen das besetzte Land. Daeins Volk leidet

MITTAGSPAUSE Während des Kampfes können Freundschaftsbande gestärkt werden. BILD: N-ZONE

VERWALTUNG Zwischen den Missionen können Bonus-EP vergeben und Items verwaltet werden. BILD: N-ZONE



KLASSENWECHSEL Ab Level 20 rückt jeder Charakter in eine neue Ebene auf. Hier: Aran wechselt vom einfachen „Soldaten" zum mächtigen „Hellebardier". BILD: N-ZONE

» Die fantastischen Zwischensequenzen können sich wahrlich sehen lassen. «

unter der Unterdrückung der unrechtmäßigen Einwanderer und droht, in den Wirren der Zerstörung und Plünderung zu zerfallen. Dass diese katastrophalen Umstände der hübschen Lichtmagierin Micaiah gewaltig auf den Keks gehen, ist nur verständlich. Und so gründen sie und ihr jüngerer Bruder Sothe die „Daein-Brigade", eine Söldnergruppe der Rechtschaffenheit und des Friedens, um den begnionischen Soldaten Einhalt zu gebieten. Gemeinsam mit ihren Kumpanen, dem Bogenschützen Leonardo, dem Schwertmeister Edward und dem Axtkämpfer Nolan, beginnen sie ihre gefahrvolle Reise.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Während ihr die Daein-Brigade gegen Begnions Armee durch die Schlacht kommandiert, neue Verbündete rekrutiert und die Geheimnisse um den verschollenen Erben Ashnards aufdeckt, werdet ihr auf viele bekannte Gesichter stoßen. Bereits zu Beginn des Spieles gibt es ein Wiedersehen mit der Anima-Künstlerin Ilyana, dem Schwertkämpfer Zihark und dem Daein'schen General Tauroneo. Darüber hinaus spielen, wie eingangs erwähnt, auch die Laguz wieder eine tragende Rolle. Diese Wesen sind halb Mensch, halb Tier und verfügen über die Fähigkeit, ihre Gestalt nach Belieben zu wechseln. Alte Bekannte wie der Löwenkönig Caineghis, der Falke Tibarn und der Tiger Ranulf werden euren Weg während des Abenteuers kreuzen. Allerdings wird den Laguz nur noch ein kleiner Part der Story zuteil. Im Gegensatz zu *Path of Radiance* spielen Diskriminierung und Angst der beiden Rassen lediglich eine Nebenrolle. Hauptschwerpunkt des Plots sind diesmal die Freiheitskämpfe in den verschiedenen Regionen von Tellius.

ÜBERSICHT Verweilt ihr mit dem Cursor auf einer Figur, wird deren Bewegungsradius angezeigt. BILD: N-ZONE

ERSTE HILFE Eine Heilerin ist für das Team unerlässlich. BILD: N-ZONE

NEUIGKEITEN

Was im Vergleich zum Vorgänger deutlich ins Auge sticht, ist die Inszenierung. Die fantastischen Zwischensequenzen können sich wahrlich sehen lassen. Diese werden mit passender Sprachausgabe unterlegt; die Hintergrunderzählungen der Story werden sogar von einem Sprecher vorgetragen. Dies verleiht dem Spiel einen zusätzlichen märchenartigen Charakter. Ebenfalls positiv anzumerken ist, dass es in der US-Version zumindest einen „halben" 16:9-Modus gibt. Der Soundtrack (Wertung: 91 %) ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Sprich: Videosequenzen, Spielgeschehen und Menüs erstrahlen im cineastischen Breitbildformat, die zwischen den Missionen stattfindenden Storyverläufe und Konversationen müssen sich allerdings mit einem 4:3-Modus und daraus resultierenden unschönen Balken ähnlich wie in *Mario Party 8* zufriedengeben. Die Verbesserungen gegenüber der japanischen Fassung könnten – sollten sie in der europäischen Version ebenfalls vorhanden sein – im PAL-Test vielleicht sogar einen Wertungsanstieg von 1 bis 2 Prozent ausmachen. Das werden wir erfahren, wenn *Fire Emblem: Radiant Dawn* im Laufe des ersten Halbjahres 2008 bei uns erscheint. ■

VORSCHAU

FIRE EMBLEM: RADIANT ...

Genre:	Rollenspiel/Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Spieler:	1
Termin:	1./2. Quartal 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Der Story mangelt es ein wenig an Kreativität, doch die fantastische Spielmechanik gleicht dieses Manko wieder aus.

Das Emblem des Feuers

Einige von euch fragen sich sicher, was es mit dem titelgebenden „Fire Emblem" auf sich hat. Wir lüften das Geheimnis um das flammende Mysterium.

In der Tat ist es so, dass das Fire Emblem keine vordefinierte Form besitzt. Da immer zwei Teile der Serie in einer anderen Welt spielen, ändert sich parallel dazu auch die Bedeutung des Fire Emblems. Einstmals war das kostbare Schmuckstück ein Schild, den Marth, der Held der ersten drei Spiele, im Kampf gegen das Böse verwendete. In den Teilen 4 und 5 tauchte das Fire Emblem überhaupt nicht auf, sondern wurde nur beiläufig erwähnt. In Teil 6 und dem hierzulande erschienenen Teil 7 stellte der Gegenstand ein Familienerbstück des Königreiches Biran dar und war essenziell für die Zeremonie des Kronprinzen Zephiel. In *The Sacred Stones* handelte es sich bei dem Fire Emblem um den „Heiligen Stein" des Imperiums Grado, der dazu verwendet wurde, den Dämonenkönig zu befreien. Das aktuelle Duo *Path of Radiance/Radiant Dawn* definiert das Fire Emblem als Amulett, das an Ikes Schwester Alja vererbt wurde.

PASSANZEIGE Spielt ihr das Leder in die Mitte des Strafraums, kickt ihr mit einem Stürmer das Runde in das Eckige. BILD: KONAMI

Fakten

- Steuerung via Wii-Pointer
- Mannschaften auf der Fernbedienung speicherbar
- Online-Modus
- Mii-Unterstützung

Pro Evolution Soccer 2008

Am Ball gezaubert: Mit neuer Steuerung an die Genre-Spitze?

PASSSPIEL Ab durch die Mitte und Schuss – das Tor liegt in der Luft! BILD: KONAMI

» Dank der Wii-Controller wird euch ein realistisches Spielgefühl vermittelt. «

AUTOR: DAVID MARTIN

Doppelpass, Flanke und Toooor! Derzeit rollt der Ball auf der Wii unter anderem in *Super Mario Strikers Charged Football*. Der eifrige Klempner lässt es mit Eisbomben und Superschüssen zwar mächtig krachen, allerdings gehört die Bolzerei eher in die Arcade-Schublade. Ganz anders bei *Pro Evolution Soccer 2008*: Dank der revolutionären Wii-Fernbedienung verspricht Konami ein noch nie dagewesenes und realitätsnahes Spielgefühl, das per intuitiver Schüttelbewegungen zum großen Torfestival aufzutrumpfen versucht. Der Einsatz von Nunchuk und Wii-FB erlaubt allen Ballakrobaten die Kontrolle sowohl über den ballführenden Spieler als auch über sämtliche Teamkollegen.

NEUE STEUERUNG ZUM AUFTAKT DER WII-VERSION

„Für uns war entscheidend, dass die Wii-Version von *Pro Evolution Soccer 2008* vollen Gebrauch vom innovativen Kontroll-System der Hardware macht, und wir sind begeistert von dem, was das Entwickler-Team geschafft hat", schwärmt Jon Murphy, Pro Evolution Soccer Team Leader von Konami. Das Spiel soll sich so anfühlen, als ob ihr die Kontrolle über die

komplette Mannschaft habt. Dabei nutzt ihr die Wii-Fernbedienung, um den jeweils im Ballbesitz befindlichen Spieler mithilfe eines Point-and-Drag-Systems über den Platz zu schicken. Während ihr mit der Wii-FB etwa Pässe, Flanken und Schüsse ausführt, steuert ihr euren Ballakrobaten mit dem Nunchuk über das Spielfeld. Obendrein nutzt ihr die Fernbedienung, um einen in der Nähe befindlichen Spieler für den nächsten Pass anzuwählen oder diesen in eine beliebige Richtung laufen zu lassen – ihr entscheidet, welches Zuspiel erfolgen soll. Außerdem steuert ihr mit der Wii-FB die Laufrichtung des anzuspielenden Kickers. Schlängelt euch also durch die gegnerische Abwehr, passt dem Spieler das Leder zu und kickt das Runde in das Eckige – doch Achtung: Die Gegner schlafen nicht! Werft unbedingt immer einen Blick auf deren Formation, um tückischen Abseitsfallen aus dem Weg zu gehen.

ABSEITSFALLE Gut gedacht, aber leider ist hier die Abseitsfalle zugeschnappt. BILD: KONAMI

DEFENSIVE BALLKÜNSTLER

Euer Defensivverhalten ist natürlich das A und O, um den Kasten sauber zu halten. Schüttelt ihr gefühlvoll das Nunchuk, grätscht ihr in den Gegner hinein und nehmt ihm somit das Leder vom Fuß – ein unkontrolliertes Rütteln hat schnell ein böses Foul zur Folge. Läuft ein gegnerischer Stürmer auf euer Tor zu, entscheiden nur Millisekunden darüber, ob der Ball in eurem Kasten versenkt wird. Nutzt auch hierfür das Nunchuk, um euren Goalie herauslaufen zu lassen und dem Gegner schließlich die Pille abzuluchsen. Wenn ihr ihm das Leder abgenommen habt, greift ihr auf strategische Elemente des Spiels zu. Anhand des Steuerkreuzes der Wii-Fernbedienung löst ihr taktische Spielzüge aus, startet Gegenangriffe oder verschiebt die Positionen der Offensivreihen.

EINSTELLUNG PUR

PES-typisch verfügt auch das Wii-Pendant über eine Menge kurzweiliger Spielmodi. Unter den insgesamt sechs Modi finden sich Match-, League- and Cup-Elemente sowie eine Trainings- und Tausch-Sektion. Käufer der Wii-Version freuen sich obendrein über den exklusiven „Champions Road"-Modus, in dem es mit einem Lieblingsteam in einer Reihe von weltweit stattfindenden Liga-Wettbewerben zu bestehen gilt. Hier kickt ihr euch in jeder einzelnen Liga bis an die Spitze vor, um letztlich den heißbegehrten Liga-Pokal in den Händen zu halten. Nach jeder Partie erhalten die eingesetzten Kicker Erfahrungspunkte und werten damit beispielsweise ihr Können in Sachen Angriff und Technik sowie ihre Ausdauer auf.

DAS DRUMHERUM

Spaßiges Feature für alle kreativen Köpfe unter euch: ein voller Mii-Support. Bis zu 16 vorab definierte Miis lassen sich in die Teams integrieren. Als besonderes Schmankerl dürft ihr die kreierten Mannschaften zudem auf eurer Wii-Fernbedienung abspeichern. Nehmt ihr eure Wii-FB also mit zu einem Freund, könnt ihr mit eurer Mii-Truppe gegen dessen Kicker antreten.

Abgerundet wird der Fußballspaß mit einigen Online-Komponenten. Spielt beispielsweise bei „Free Matches" gegen Spieler aus aller Welt oder schiebt das Leder in „Friend Matches" gegen einen Kumpel aus eurer Freundesliste über den Platz. Ebenfalls cool: Dank WiiConnect24 verschickt ihr eure Teamdaten an eure Freunde. ■

QUAL DER WAHL Wählt euren Favoriten aus und zeigt eurem Gegenüber, wo der Hammer hängt. BILD: KONAMI

ANVISIERT Richtet die Wii-Fernbedienung in die gewünschte Ecke und drückt auf Schießen – ob das Leder im Netz landet? BILD: KONAMI

VORSCHAU

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Genre:	Fußballsimulation
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1 - ?
Termin:	März 2008
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Vor allem in puncto Steuerung verspricht PES 08 eine wahre Revolution. Hoffentlich dribbelt auch die Optik ganz vorn mit!

BANANENLAND Diese Stage ist eindeutig Super Monkey Ball entsprungen.

Sega Superstars Tennis

Nintendos früherer Erzfeind bittet zum Duell auf dem Rasen.

Fakten

- Drei Steuerungsoptionen
- Basiert spielerisch auf Virtua Tennis 3
- Viele Minispiele
- 16 Charaktere, davon zehn freispielbar
- Zehn Plätze
- Erscheint auch für DS

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Nachdem wir euch im letzten Heft mit ersten Infos zu *Sega Superstars Tennis* versorgten, konnten wir inzwischen einen ersten Blick auf eine Vorab-Version des Sportspiels werfen. Die war zwar noch weit von der Fertigstellung entfernt, gab uns aber einen guten Eindruck davon, was am Ende daraus werden wird. Außerdem erfuhren wir viele wissenswerte Fakten. Wusstet ihr etwa, dass der Titel spielerisch auf *Virtua Tennis 3* basiert? Die populäre Tennis-Simulation dient als Vorlage für Steuerung und Gameplay. Die Bildschirmaction wird dabei lediglich mit zwei Tasten gesteuert, die in Kombination miteinander sechs verschiedene Schläge ergeben.

WIE HÄTTET IHR ES GERN?

In der Wii-Version habt ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Controller-Setups. Ihr könnt die Wii-FB seitlich wie ein Gamepad halten und das Spiel komplett per Tasten steuern. Oder ihr führt die Schläge mit einem Schwung der Wii-FB aus. Prinzipiell kommt der Spielverlauf *Wii Sports* recht nahe, da es vor allem auf euer Timing ankommt. Außerdem gibt es auch bei Segas Tennisgame die Möglichkeit, dass der Spieler automatisch auf dem Court dem Ball entgegenrennt und ihr nur mit der Wii-Fernbedienung die verschiedenen Schläge ausführt. Allzu

TAILS AM BALL Der Stern um die Figur zeigt an, wenn ihr eure Spezialfähigkeiten entfesseln könnt. BILD: SEGA

O LA LA! Ulala, wie man sie aus dem Rhythmusspiel Space Channel 5 kennt. BILD: SEGA

URBANER DSCHUNGEL Die Stage von Jet Set Radio wirkt cool, bietet aber leider kein Cel-Shading. BILD: SEGA

AUFSCHLAG AIAI Wie auch bei Wii Sports bestimmt euer Timing die Aufschlagskraft. BILD: SEGA

realistisch ist der Titel ohnehin nicht, das wird spätestens bei den Superstar-Kräften deutlich. Wenn eure Spielfigur nämlich genügend Ballwechsel hinter sich hat, kann sie einige Sekunden lang mit nahezu unhaltbaren Spezialschlägen auftrumpfen. Ulalas Ball zuckt dann wie wild an der Netzkante, wodurch sich euer Gegner nur schwer richtig positionieren kann. Wenn AiAi hingegen seine Superkräfte entfesselt, kullern plötzlich Bälle auf der gegnerischen Hälfte umher und stören da gewaltig. Aktiviert ihr die Spezialenergie, wird das Spiel für einige Sekunden angehalten und euer Spieler verwandelt sich in einer kurzen Sequenz. Dreimal dürft ihr raten, was in dem Fall aus Sonic wird.

MINIGAMES UND MASSIG TURNIERE

Der Umfang des Spiels scheint wirklich zu stimmen. Ihr schaltet mit der Zeit zehn Plätze, 16 Charaktere, viel Hintergrundmusik und zahlreiche Minispiele frei. Bei denen verwandelt sich der Tennisplatz beispielsweise in eine Schießbude mit dem Thema populärer Sega-Lightgunshooter oder ihr weicht in bester Space-Harrier-Manier Hindernissen aus, die auf euch zurasen. Die meiste Arbeit werdet ihr jedoch in den Turniermodus investieren. Nicht weniger als 101 Wettkämpfe müssen darin ausgetragen werden. Welcher der 16 Spieler wird wohl euer Favorit? Wir konnten Sonic, Ai-Ai, Ulala, Amigo und Dr. Eggman in Aktion erleben und auch einen Blick auf die geheimen Charaktere werfen. Unter denen fanden sich neben den üblichen Verdächtigen auch zwei echte Überraschungen. Mehr dürfen wir jedoch noch nicht verraten. Eines sei jedoch gesagt: Für Sega-Fans scheint das Spiel eine wahre Schatztruhe zu werden.

BALLWECHSEL MIT SEGA-FLAIR

Die Plätze sind ebenfalls voll auf die verschiedenen Sega-Spiele getrimmt. Der Jet-Set-Radio-Court ist inmitten einer turbulenten Großstadtszene, während AiAis Heimspielarena natürlich eine schwebende Plattform voller Palmen und Bananen ist. Für Sega-Fans verbergen sich wirklich viele Überraschungen und Gastauftritte im Spiel. Ob jedoch das Spielgefühl bei den Ballwechseln stimmt, konnten wir leider noch nicht beurteilen. Dafür war die Version einfach zu unfertig und die Steuerung zu ungenau. Da jedoch mit *Virtua Tennis 3* eine starke Technikbasis steht, machen wir uns darum keine allzu großen Sorgen. Eine 1:1-Umsetzung eurer Wii-FB-Bewegungen könnt ihr natürlich nicht erwarten. Im Idealfall wird die Steuerung intuitiv, präzise und frei von Hürden sein. Bis zum Release in etwa zwei Monaten dürfte noch genügend Zeit für Feintuning sein.

DIE GRAFIK-FRAGE

Grafisch macht der Titel bislang einen soliden Eindruck. Die Levels sind bunt, der Detailgrad passt und wirklich unschön ist die Darstellung nie. Doch mehr als Mittelmaß wird leider nicht geboten und wir fragen uns angesichts der breiten Masse optisch schlichter Wii-Games, ob Nintendos Konsole denn grafisch wirklich viel mehr als ein GameCube kann. Doch gerade bei einem Sportspiel ist es zu verzeihen, wenn die Optik nicht auf Referenz-Niveau liegt und letztendlich entscheidet die Grafik nur selten über den Spielspaß. In der jetzigen Form verspricht der Titel, solide Tennis-Kost mit hohem Umfang und actionreichem Einschlag zu sein. Simulationsfans sehen sich woanders um, wer aber auf ein *Mario Tennis* für Wii wartet, könnte hier einen guten Ersatz finden. ■

VORSCHAU

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	SUMO Digital
Spieler:	1-4
Termin:	28. März 2008
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Zwar kann der Titel bislang nicht wirklich glänzen, verspricht aber, durchweg solide Spielekost zu bieten.

Star Wars The Force Unleashed

Entfesselt die Macht im Auftrag des Bösen!

Fakten

- Spielt zwischen Episode III und IV
- Wii-exklusiver Level
- Wii-exklusiver Duell-Modus
- Viele bekannte Charaktere und Schauplätze
- Erscheint auch für DS

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wisst ihr, was zwischen dem Ende von *Episode III* und der Pubertät Luke Skywalkers geschehen ist? Immerhin sind dazwischen Jahre vergangen! Darth Vader hat sicherlich nicht nur Däumchen gedreht und an seinem Todesstern gebastelt. Wir wissen inzwischen die Antwort, denn wir konnten einen ersten Blick auf *The Force Unleashed* für die Wii werfen. Die Handlung lässt euch in die Rolle eines geheimen Vader-Schülers schlüpfen. Dabei erledigt ihr die ganz schmutzigen Jobs. Ihr müsst nämlich die letzten Jedi der Galaxis aufspüren und ausschalten – egal ob sie gut, böse oder gar verrückt sind. Da niemand von eurer Existenz wissen darf, legt ihr euch sogar mit den Truppen des Imperiums an. Am Ende ist es euer Ziel, den Imperator höchstpersönlich zu stürzen. Wie wir aus den Kinofilmen wissen, hat das offensichtlich nicht geklappt. Scheitert ihr also zwangsläufig?

MACHT MACHT WAS HER

Nicht unbedingt, denn die zentralen Themen des Spiels sind Erlösung und Läuterung. Wer weiß? Vielleicht habt ihr im Laufe des Spiels die Möglichkeit, eure schlechten Taten wieder gutzumachen. Bis dahin bedient ihr euch jedoch ausgiebig der dunklen Spielarten der Macht. Ihr schleudert Gegner und Objekte durch einen kraftvollen Machtschub von euch oder lasst die Macht wie eine Faust auf eure Opfer einschlagen, was sie meterweit durch die Luft wirbelt. Oder ihr greift euch etwas, sei es ein Kämpfer, ein Container oder gar ein TIE-Fighter. Zu guter Letzt könnt ihr eure Umgebung mit grellen Elektroblitzen eindecken. Das klingt einfach, bietet aber viel Spieltiefe. Beispielsweise könnt ihr Macht-Manöver in eure Lichtschwert-Kombos einbauen. Außerdem lassen sich verschiedene Techniken kombinieren. Auf der Schrottwelt Raxus Prime schnappt ihr euch etwa eine umherschwebende Turbine und lasst einen Blitz darauf zucken. So wird daraus eine explosive Rakete. Versucht ihr das mit einem Supraleiter, wird dieser zur Blitzschleuder, mit der ihr gleich mehrere Gegner ausschalten könnt.

GRAFISCH NOCH SCHLICHT

Doch die große Frage ist die nach der Lichtschwert-Steuerung. Eure Bewegungen werden zwar nicht 1:1 ins Spiel übersetzt, jedoch werden fünf verschiedene Schwungarten erkannt. Die Macht wendet ihr durch Gesten des Nunchuks an. Da uns leider eigene Spieleindrücke fehlen, können wir nur hoffen, dass sich das Spielen der Wii-Version nicht allzu anstrengend gestaltet. Die Vorführer wirkten jedoch sehr entspannt. Grafisch machte der Titel bereits in der frühen Vorabversion einen soliden Eindruck. Wirkliche Aha-Effekte und opulente Grafikspielereien konnten wir jedoch nicht ausmachen. Bis zum Release im Sommer dürfte jedoch noch genug Zeit für Feintuning bleiben. Auch wird die Wii-Version nicht in demselben Ausmaß

BLITZLICHTGEWITTER Normale Gegner haben kaum eine Chance gegen euch. BILD: ACTIVISION

UNTER STROM Eure Blitzattacke ist sehr vielseitig einsetzbar. BILD: ACTIVISION

PLATZ DA Mit dem Macht-Stoß fegt ihr alles und jeden aus dem Weg. BILD: ACTIVISION

mit den Technikspielereien der PS3- und 360-Versionen mithalten können. Dort reagieren alle Gegner stets abhängig von der aktuellen Spielsituation und versuchen sich zu schützen oder zu verstecken und halten sich sogar an ihren Kameraden fest, wenn sie von der Macht ergriffen werden. Außerdem gibt es auf den PS-starken Plattformen eine Technik namens „Digitale Molekular-Materie". Die sorgt dafür, dass sich alle Materialien so verhalten, wie sie es in der Realität tun. Holz zerbricht also wie Holz, Glas zersplittert realistisch und Metalltüren werden glaubwürdig zerbeult.

MULTITOOL MACHT

Auch auf der Wii-Version will man ein Maximum an Interaktivität und Physik-Spielereien umsetzen. Die weitläufigen Levels – ihr besucht beispielsweise den Pilzplaneten Felucia oder eine TIE-Fighter-Fabrik – liegen voller Gegenstände. Die sind eure Munition und euer Werkzeug. Mit den Wurfgeschossen könnt ihr Gegner in weiter Ferne erledigen, Gebäude zertrümmern oder Rätsel lösen. Ihr bewegt beispielsweise Türflügel oder hebt Plattformen aus einer Giftsuppe, um weiterzukommen. Mit der Zeit sammelt ihr Erfahrungspunkte und könnt damit eure Macht-Tricks weiter verbessern. Außerdem gewinnt ihr durch den Sieg über die verschiedenen Jedi-Ritter neue Fähigkeiten dazu. Dazu müsst ihr natürlich erst einen schwierigen Bosskampf bestehen. Wir konnten einen verrückten Jedi in Aktion erleben, der mit seiner Macht Monster aus Schrott erschuf. Im Wii-exklusiven Jedi-Tempel begegneten wir dann dem uralten Darth Desolus, der sich mit einem Schild und viel dunkler Macht verteidigt.

EXKLUSIVE DUELLE

Ein Sahnehäubchen für die Wii-Version ist der exklusive Duell-Modus. Darin tretet ihr in neun Arenen gegen einen Mitspieler an. Ihr habt die Wahl aus fast 30 Charakteren, etwa Luke oder Anakin Skywalker. Die Macht ist bei den Duellen maximal ausgebaut, was für jede Menge Action sorgt. Außerdem sind viele Objekte und Power-ups in den Arenen verteilt, was zusätzliche Würze verspricht. Trotz unseres nur kurzen Einblicks wirkten die Duelle sehr gelungen. Wir können es daher kaum erwarten, selbst zum Lichtschwert zu greifen. So bald wie möglich werden wir euch mit eigenen Spieleindrücken und neuen Infos versorgen. Bis dahin möge die Macht mit euch sein! ■

VORSCHAU

S.W. THE FORCE UNLEASHED

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Krome Studios
Spieler:	1-2
Termin:	Sommer 2008
Web:	www.theforceunleashed.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Das ambitionierte Projekt macht einen guten Ersteindruck. Die Macht-Aktionen und Duelle versprechen launige Action – nicht nur für Fans.

SCHLEIMIG Diese Feinde dürften alten Final-Fantasy-Hasen schon bekannt sein. BILD: N-ZONE

KAMPFBEREIT Unser Held macht sich gut ausgestattet auf den Weg. BILD: N-ZONE

Final Fantasy

Crystal Chronicles: Ring of Fates

VIDEO AUF DVD

So gut wie Secret of Mana? Ein neues Kapitel der Kristall-Chroniken wird aufgeblättert!

Fakten

- Echtzeit-Kämpfe mit Rollenspiel-Elementen
- Kommt auch im Frühjahr als Wii-Ware-Software (Japan)
- Online nur Datentausch möglich
- Kooperative Multiplayer-Kämpfe für bis zu vier Spieler

AUTOR: SASCHA SCHMITZ

Ich brauche Hilfe! Seit nunmehr vierzehn Jahren suche ich nach einem Action-Adventure, das *Secret of Mana* ebenbürtig ist. Darunter verstehe ich nicht eine spektakulärere Grafik (was leicht zu bewerkstelligen wäre), sondern ein fesselndes Abenteuer mit Waffen, Magie und vor allem einen simultanen Mehrspielermodus für mehr als zwei menschliche Spieler. Doch plötzlich: Hoffnung am Horizont – und zwar am östlichen, dort wo die Sonne aufgeht! Kann *Final Fantasy: Crystal Chronicles: Ring of Fates* die hohen Erwartungen erfüllen?

WIE DAMALS, NUR OHNE KABEL

Die Spielumgebung war mir aus dem GameCube-Vorgänger *Crystal Chronicles* bekannt, das seinerzeit mit mehreren Spielern nur mit viel Peripherie zu genießen war. Jeder weitere Mitspieler benötigte zwingend einen Game Boy Advance samt Verbindungskabel zum GameCube. Wie bei den Chroniken für Nintendos Spiele-Würfel greift auch *Ring of Fates* auf die Standard-Ansicht für Action-Adventures zurück: die isometrische Vogelperspektive. Glücklicherweise muss man im Gegensatz zum Vorgänger keinen Kristallpokal mehr herumschleppen, um sich vor der bösen Miasma-Atmosphäre zu schützen, sondern kann sich frei in der Landschaft bewegen. Auch die unterschiedlichen Völker werden Fans der Reihe sofort wiedererkennen: die hoch gewachsenen Yukes, die naturliebenden Selkie, die niedlichen Lilty und die menschenähnlichen Cravates. Letzterer Gruppe gehören die Protagonisten von *Ring of Fates* an. Das Zwillingspärchen Yuri und Chelinca wird plötzlich in den Kampf gegen eine weltumfassende Bedrohung involviert. In regelmäßigen Abständen kommt es zu einer gefährlichen Konstellation der Himmelsgestirne, bei der sich der Mond blutrot färbt. Die auf der ganzen Welt verstreuten klaren, heiligen Kristalle, sollen den Planeten eigentlich vor dieser hochenergetischen Zauberstrahlung schützen. Doch stattdessen laden sich die Kristalle selbst auf und erstrahlen in leuchtendem Rot. Böse Mächte wollen diese Kraft nun für sich nutzen, um über die Welt zu herrschen. Zusammen mit ihren treuen Freunden machen sich die Kinder auf, den Schurken das Handwerk zu legen.

LICHT UND SCHATTEN IM TEMPEL

Ihr marschiert in variierender Besetzung durch die Dungeons, die ihr nach und nach über eine Landkarte auswählt. Wenn ihr nicht gerade damit beschäftigt seid, den Monstern eure Waffen um die Ohren zu schlagen, löst ihr genretypische Rätsel. Wesentliche Elemente der Levels sind magische Schalter oder Hebel, die bei Berührung oder magischem Zutun Türen öffnen oder andere Mechanismen in Gang setzen, die die individuellen Fähigkeiten eines Party-Mitglieds abverlangen. Für frischen Wind im Genre sorgen die zahlreich eingestreuten Jump&Run-Abschnitte, die euch über feste oder sich bewegende Plattformen führen. Die Größe der Verliese lässt aber oft zu wünschen übrig. Manchmal erreicht man trotz gemütlichen

Rollenspiel-Mystery: Das Rubindiadem

Habt ihr schon mal von einem Item gehört, das es eigentlich gar nicht gibt … aber irgendwie trotzdem? Wir lösen das Rätsel um das sagenumwobene Rubindiadem aus Secret of Mana.

Der Stein des Anstoßes war der offizielle Nintendo-Spieleberater zu *Secret of Mana*. Dort wurde ein Item namens Rubindiadem aufgelistet, das allerdings in der fertigen deutschen Version nicht auffindbar war. Was war geschehen? Als das Buch geschrieben und gedruckt wurde, hatte Nintendo eine Liste von Square bekommen, in der alle Fundstücke aufgelistet waren. Die Entwickler entfernten allerdings das Rubindiadem ohne Ankündigung aus dem Spiel. Das Resultat: Die Spieler suchten jede Ecke nach dem Diadem ab … ohne Ergebnis. Inzwischen genießt das Rubindiadem einen echten Kultstatus bei den Fans – durch Cheatmodule und Software-Hacks ist es allerdings möglich, das Diadem im Spiel anzeigen zu lassen. Mysteriös!

BILDER: NINTENDOFANS.DE

Stöberns und ausgiebigen Kämpfens schon nach rund dreißig Minuten den Endgegner. Einige Rätsel, die mehrere Räume einbeziehen, oder die Treffen mit den Mogrys bringen den Durchmarsch erfreulicherweise ins Stocken. Die niedlichen Kreaturen fungieren als eine Art Wegbegleiter: Gerade zu Beginn erklären sie euch die grundlegende Steuerung oder fordern euch zu belanglosen Kutschenrennen heraus, die grafisch eher an die ersten Super-Nintendo-Spiele erinnern. Dies wurde sogar 1:1 von der GameCube-Version übernommen – nur damals habt ihr es via Linkkabel auf dem Game Boy Advance gespielt.

MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB

Ring of Fates ist ein Action-Adventure, in dem gekämpft wird – ziemlich viel sogar. Und wie bei *Secret of Mana* finden die Waffeneinsätze nicht rundenbasiert, sondern in Echtzeit statt. Kurzum: Ihr drückt A und eure Spielfigur teilt aus. Mit dem A-Knopf lässt sich beispielsweise Yuris Schlag aufladen: Je länger ihr das Knöpfchen gedrückt haltet, umso wirkungsvoller fällt der Schwertstreich aus. Hat die Attacke ihre maximale Kraft erreicht, zückt Yuri das Schwert und hält es einen Moment in die Luft, um es dann mit gewaltiger Wucht auf den Feind niedergehen zu lassen.

Ein großes Lob gibt es für die Gestaltung der Charaktere: Jedes einzelne Kleidungsstück und jede Waffe trägt euer Held wirklich, sodass eure Truppe ihr Aussehen während des Abenteuers immer wieder verändert. Mal Samurai-Helm mit Dolch und Zauberumhang, ein anderes Mal mit Ritterhelm, Breitschwert und Cape: Das passt zwar nicht immer farblich und stilistisch zusammen, sieht aber nichtsdestotrotz sehr „individuell" aus. Ja, so kann man sich mit seinen Mannen sehen lassen. Schade nur, dass euch eure Begleiter durch grenzenlose Dummheit und ungewollte Slapstick-Einlagen immer wieder zum Gespött des Landes machen.

MEINE TEAM-KAMERADEN SIND HOHLBIRNEN

Zugegeben, auch *Secret* und *Sword of Mana* haben sich in diesem Punkt nie mit Ruhm bekleckert. Leider kann ich auch *Ring of Fates* nicht von dem Makel der tumben Kollegen freisprechen. Besonders eklatant sind die CPU-Fehltritte bei den Bosskämpfen am Ende jedes Dungeons: Jeder Obermotz verfügt über eine sehr kräftezehrende und manchmal

» Ein großes Lob gibt es vor allem für die Gestaltung der Charaktere «

EXPLOSIV Mit einem Feuerpfeil heizt ihr hier dem Gegner ein. BILD: N-ZONE

FANTASTISCH Die Zwischensequenzen treiben die spannende Story stetig voran. BILD: N-ZONE

UMZINGELT Eure Helden haben sich mit der Palastwache angelegt. BILD: N-ZONE

KINOREIF Das Intro des Spiels ist einfach atemberaubend. BILD: N-ZONE

todbringende Frontalattacke. Wie der Spieler schon recht früh feststellen kann, ist den meisten Widersachern, ob klein oder groß, recht einfach mit Attacken von hinten beizukommen; die großen Biester sind an ihrem eingepflanzten, rot leuchtenden Kristall besonders empfindlich. Nun dürft ihr dreimal raten, von welcher Seite eure mit Verlaub hirnlosen Begleiter die bösen Kolosse angreifen (wenn sie denn angreifen). Richtig: von vorne! Zwar lenkt deren wirkungsloses Gestochere den Boss kurzzeitig von Yuris effektiven Rücken- und Kristallhieben ab, das aber bedauerlicherweise nur für kurze Zeit: Dann heißt es nämlich wieder: Mitstreiter mit der linken Schultertaste hinter sich versammeln und jede Menge Heilressourcen möglichst gleichzeitig auf alle verwenden. Schließlich ist man doch ein eingeschworenes Team, das gemeinsam für eine bessere Welt kämpft. Ja! Einer für alle und alle für ... Ach, vergesst es! Ich habe bei meinem mittlerweile dritten Durchgang allen Teamgeist, jegliches Verantwortungsbewusstsein und, autsch, meine Moral über Bord geworfen und lasse meine Gefährten mit einem süffisanten Lächeln über den Jordan gehen. Ich brauche keine Freunde! Ich kann alles allein, basta! Einzelkämpfer, Lone Wolf, Rambo.

SUBINTELLIGENTE FREUNDE

Ebenso zermürbend ist das Verhalten eurer „Freunde“, wenn es darum geht, Plattformen zu überspringen oder unwegsames Gelände zu überqueren. Ein Beispiel: Ihr hüpft mit dem Doppelsprung-begabten Narsh von Stein zu Stein, unter euch das Nichts, ein verschlingender Abgrund. „Kein Problem“, denken sich einige Mitglieder eurer Party, „das wird schon irgendwie hinhauen!“, und springen euch hinterher, um dann in die Tiefe zu stürzen und dort einen Teil ihrer Lebensenergie abzugeben. Während ihr anderswo mit einer Mischung aus Grazie und Präzision von Insel zu Insel inmitten eines pulsierenden Lavasees tänzelt, stapfen die Dumpfbacken oft geradewegs in die heiße Suppe und verbrühen sich die Füße. Ich kann so nicht arbeiten! Was würde ich nur darum geben, meiner draufgängerisch-draufgehenden Meute befehlen zu können, einfach nur ruhig stehen zu bleiben.

WER HAT LUST ZU SPIELEN?

Viele wichtige Zutaten für ausgedehnte Mehrspieler-Sessions sind vorhanden: Ihr legt bis zu acht Charaktere verschiedener Typen an, wobei jede Familie über individuelle Fähigkeiten verfügt, von deren die gesamte Gruppe in allerlei Situationen abhängig ist. Für den besonderen Kick sorgt das Zusammenspiel von Teamgeist und einem gewissen Konkurrenzkampf. Ähnlich wie bei *Zelda: Four Swords* bringen die wertvollen Hinterlassenschaften von gemeuchelten Gegnern und der Inhalt der überall in den Spielgebieten platzierten Schatztruhen einen Wettkampf um die besten Zutaten, das meiste Geld („Gil“) und wichtige magische Orbs mit sich. Wer brüderlich teilen will, entledigt sich einfach ungleich verteilter oder nutzloser Gegenstände, indem man sie mit X auswählt und ins Spielfeld zurückwirft. Die anderen Spieler können diese dann ganz einfach aufheben. Im Gegensatz zu *Secret of Mana*, bei dem menschliche Mitspieler erst dann auf die Koboldin und das Mädchen zugreifen konnten, nachdem sie sich dem Helden im Solo-Modus angeschlossen hatten, spielt die Mehrspieler-Kampagne von *Ring of Fates* relativ abseits der eigentlichen Story und stellt einen eigenen Spielmodus im Hauptmenü dar. Es ist schade, dass anderen Mitspielern nicht die Gelegenheit geboten wird, sich in das Geschehen des Einspieler-Abenteuers einzuschalten. Mit aller Deutlichkeit möchte ich darauf hinweisen, dass der Mehrspielermodus nur im lokalen kabellosen Netzwerk möglich ist. Die Online-Unterstützung erfüllt lediglich den Zweck, von euch eingefärbte und bemalte Mogrys und Nachrichten über eine Freundesliste zu verschicken, die bis zu 64 Einträge fasst. Ein wohl doch eher belangloses Feature!

AUDIOVISUELLE WUCHT

Ein Genuss für Auge und Ohr ist *Ring of Fates* in jedem Fall. Grafisch darf es sich zur absoluten Spitzenklasse auf dem Nintendo DS zählen. Hübsche und abwechslungsreiche Landschaften wie der verschneite Berg Varl, die düstere Gefängnisinsel oder das Reich der Toten und wunderschöne Charaktermodelle verwöhnen euch visuell. Die Bossgegner sind die grafischen Höhepunkte des Spiels. Ob Riesenskorpion oder Monsterfisch – ihre Auftritte sind bildschirmfüllend und ihre magischen Angriffe spektakulär. Einen kleinen Wermutstropfen hat die pompöse Optik allerdings: Bei vielen Feinden und Zauberei auf dem Schirm bricht die Spielgeschwindigkeit ein und ihr bewegt

euch kurzzeitig in Slow-Motion durch das Gerangel. Sehr gute Arbeit haben die Entwickler beim Sound abgeliefert, bei dem Square-Enix nur selten daneben liegt. Auch in den Dungeons wird die Spannung durch die musikalische Untermalung verstärkt. Was ich so noch bei keinem Nintendo-DS-Spiel erlebt habe, sind die verhältnismäßig großen Anteile von klarer Sprachausgabe, mit denen ihr nach größeren Errungenschaften belohnt werdet. Die Stimmen von Meeth und Chelinca sind ein bisschen hoch ausgefallen, dennoch sind die sprechenden Charaktere ein großer Gewinn für das Spiel. Gerade die Streitereien zwischen Yuri und seiner Schwester sind einfach köstlich. Was ich allerdings jetzt schon weiß: *Ring of Fates* ist ein gutes Action-Adventure, das ich in jedem Fall auch im Mehrspielermodus spielen werde. Zugegebenermaßen gehe ich aber davon aus, dass es dort nicht die Klasse eines *Secret of Mana* erreichen wird. Schade. Meine Suche scheint also weiterzugehen … ■

> Man ist ein eingeschworenes Team, das gemeinsam für eine bessere Welt kämpft.

GEFÄHRLICH Dieser wirklich hartnäckige Boss setzt euren Helden ganz schön zu. BILD: N-ZONE

SHOPPEN Bei diesen Mogs dürft ihr eure Ausrüstung aufbessern. BILD: N-ZONE

STEMPELJAGD Lasst euch von den Mogrys eure Stempelkarte ausfüllen! BILD: N-ZONE

VORSCHAU

FINAL FANTASY C.C. R.O.F.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Koch Media
Spieler:	1-4
Termin:	21. März
Web:	www.square-enix.co.jp

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Ring of Fates ist ein würdiger Nachfolger der GameCube-Version, der Mängel in der KI durch eine spannende Story ausgleicht.

Manchmal sieht man sich wieder!

N-ZONE-Gastautor und Final-Fantasy-Experte Sascha Schmitz

Älteren Lesern dürfte unser Gastautor Sascha noch durchaus bekannt sein, griff er uns vor einigen Jahren im Rahmen eines Praktikums doch sehr hilfreich unter die Arme. Dass sein Herz immer noch für Nintendo schlägt, seht ihr im Spielerforum der nächsten N-ZONE. Dort stellen wir euch Saschas Fanprojekt www.nintendofans.de vor. Schaut mal rein! Die Macher der Seite veranstalten im April übrigens wieder das Fantreffen NCON.

NETTE PAUSE Die Karawanenrennen-Minispiele sorgen für Abwechslung. BILD: N-ZONE

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Das Bild hier oben zeigt zwar nicht Mario, aber in Super Smash Bros. Brawl ist der Turbo-Klempner dennoch dabei. Sogar eine eigene Stage im Look von Super Mario Bros. (NES) wird es geben. Und Retro-Fans freuen sich über Demoversionen einiger Virtual-Console-Klassiker. Und noch eine gute Nachricht: *Mario Kart Wii* soll laut Nintendo noch im zweiten Quartal hierzulande erscheinen!

Wii	Super Smash Bros. Brawl	2008	Beat 'em Up
Wii	Mario Kart Wii	2. Quartal	Rennspiel
Wii	Super Mario Stadium Baseball	2008	Sport

POKÉMON

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Ausnahmsweise spaziert ihr bei *Pokémon Ranger* mal nicht als Trainer durch die Landschaft, sondern schlüpft in die Rolle der Minimonster. Der erste Teil hat im N-ZONE-Test nur knapp den Hitstempel verfehlt. Wie sich wohl *Pokémon Ranger 2* schlagen wird?

DS	Pokémon Mystery Dungeon 2	2008	Action-Adventure
DS	Pokémon Ranger 2	2008	Action-Adventure

WII FITNESS

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Einer der interessantesten Nintendo-Titel des Jahres ist *Wii Fitness*, mit dem ihr eure müden Knochen wieder auf Trab bringen könnt. Besonders spannend wird die Unterstützung der mitgelieferten Hardware für andere Spiele. Dieses Workout solltet ihr auf keinen Fall unterschätzen!

Wii	Wii Fitness	2008	Geschicklichkeit

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Hersteller: Konami

BILD: KONAMI

Ein Highlight für alle Fußball-Fans! Nachdem wir in dieser Ausgabe der N-ZONE der gelungenen DS-Fassung auf den Zahn gefühlt haben, warten wir sehnlichst auf die Wii-Fassung und sind gespannt, wie sich die Steuerng des Fußball-Spektakels anfühlt. In der nächsten Ausgabe wissen wir vielleicht schon mehr!

Wii	Pro Evolution Soccer 2008	März	Sport

FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

BILD: SQUARE ENIX

Revenant Wings haben wir in dieser Ausgabe bereits unter die Lupe genommen, doch erwarten uns im Laufe des Jahres noch weitere spannende Titel der edlen Spiele-Reihe. Neue Eindrücke von *Ring of Fates* findet ihr übrigens auf Seite 32 des aktuellen Hefts.

Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy IV	2008	Rollenspiel

SONIC

Hersteller: Sega

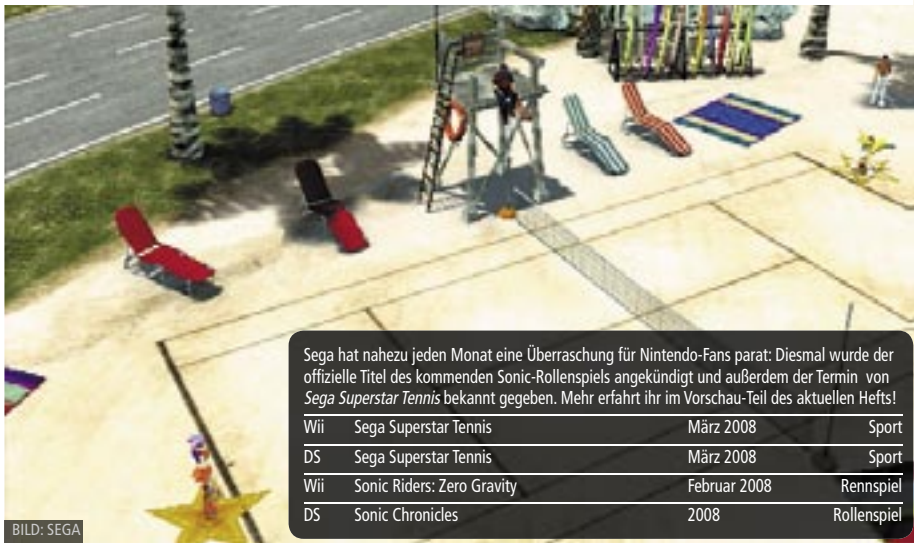


BILD: SEGA

Sega hat nahezu jeden Monat eine Überraschung für Nintendo-Fans parat: Diesmal wurde der offizielle Titel des kommenden Sonic-Rollenspiels angekündigt und außerdem der Termin von *Sega Superstar Tennis* bekannt gegeben. Mehr erfahrt ihr im Vorschau-Teil des aktuellen Hefts!

Wii	Sega Superstar Tennis	März 2008	Sport
DS	Sega Superstar Tennis	März 2008	Sport
Wii	Sonic Riders: Zero Gravity	Februar 2008	Rennspiel
DS	Sonic Chronicles	2008	Rollenspiel

Was sonst noch kommt

BATTALION WARS 2

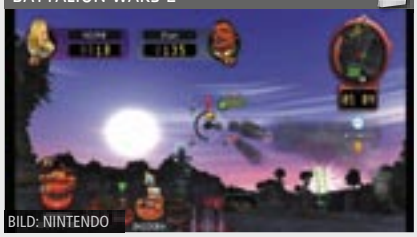


BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 15. Februar
Genre: Strategie / Action

Fans des spaßigen Genre-Mix dürfen sich auch hierzulande ab Februar off- und online bekriegen. Feuer frei!

FERRARI CHALLENGE

BILD: N-ZONE

Hersteller: Koch Media
Termin: April 2008
Genre: Rennspiel

Eigentlich wollten wir in dieser Ausgabe das Motorsport-Spektakel testen, doch das Spiel wurde leider auf April verschoben.

Most-Wanted-Charts

Wii

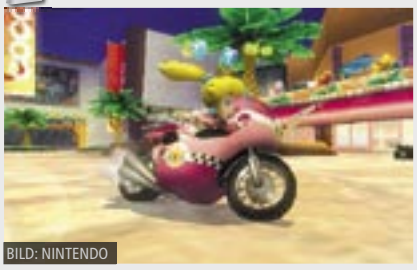


BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart Wii	6
2	2	Super Smash Bros. Brawl	13
3	3	Wii Fitness	4
4	-	Final Fantasy Chrystal Chronicles: C.B.	2
5	Neu	Wii Music	1

NINTENDO DS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario & Sonic bei den Olympischen …	2
2	3	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring …	21
3	Neu	Final Fantasy XII: Revenant Wings	1
4	Neu	Final Fantasy IV	1
5	4	Advance Wars Dark Conflict	3

* Platz des Vormonats

Termine

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

Februar

Battalion Wars II	15. Februar
Bleach: Shattered Blade	29. Februar
Mein Wortschatz-Coach	14. Februar
No More Heroes	29. Februar
Samurai Warriors Katana	22. Februar
Sonic Riders: Zero Gravity	22. Februar
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	Februar

März

Dancing Stage: Hottest Party	März
Fishing Master	März
MX vs. ATV Untamed	März
Naruto Wii (Arbeitstitel)	28. März
Ninja Reflex	06. März
Pro Evolution Soccer 2008	Ende März
Sega Superstars Tennis	28. März

April

Ferrari Challenge	April

2008 (Auswahl)

De Blob	2. Quartal
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	2. Quartal
Fire Emblem: Radiant Dawn	2008
Mario Kart Wii	2. Quartal
Pro Evolution Soccer 2008	1. Quartal
Samba de Amigo	Frühjahr
Sega Bass Fishing	Frühjahr
Sports Island	2. Quartal
Star Wars: The Force Unleashed	Frühjahr
Super Smash Bros. Brawl	Frühjahr/Sommer
Wii Fitness	2008

Nintendo DS

Februar

Bleach: The Blade of Fate	29. Februar
Bratz Super Babyz	Februar
Clever – Das Spiel, das Wissen schafft	Februar
FIFA Street	21. Februar
Final Fantasy XII: Revenant Wings	15. Februar
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	08. Februar
Naruto Ninja Destiny	15. Februar
Powershot Pinball Constructor	15. Februar
Prof. Kageyamas Mathematik-Training	08. Februar
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	Februar

März

Ace Attorney Apollo Justice	März
Bomberman Land Touch 2	März
Denksport Center	März
Dragon Quest Monsters: Joker	14. März
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	21. März
Magic Taizen (Arbeitstitel)	14. März
Meine Baby-Welt	März
MX vs. ATV Untamed	März
Ninja Reflex	06. März
Sega Superstars Tennis	28. März

2008 (Auswahl)

Fire Emblem DS	2008
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Lego Indiana Jones: Das Spiel	Frühjahr
Mein Life-Coach	1. Quartal
Mein Wortschatz-Coach	1. Quartal
Miami Nights: Singles in the City	1. Quartal
New International Track & Field	2. Quartal
Pokémon Mystery Dungeon 2	2008
Sonic Chronicles	2008
Star Wars: The Force Unleashed	Frühjahr
Die Geheimnisse der Spiderwicks	Februar
Time Hollow	2008

Battalion Wars II
System: Wii BILD: N-ZONE

Pro Evolution Soccer 2008
System: Wii BILD: KONAMI

Sonic Chronicles
System: DS BILD: SEGA

Charts

Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

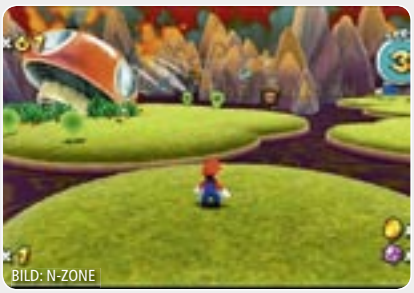


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Super Mario Galaxy	2
2	2	Mario & Sonic bei den Olympischen …	2
3	3	Mario Party 8	7
4	10	Big Brain Academy für Wii	6
5	WE	Super Paper Mario	3
6	Neu	Rayman Raving Rabbids 2	1
7	Neu	EA Playground	1
8	WE	The Legend of Zelda: Twilight Princess	11
9	4	Link's Crossbow Training	2
10	Neu	Smarty Pants: Das Besserwisserspiel	1

LESER-CHARTS

Ein Jahr Wii, ein Jahr Wii Sports in den Charts: Es ist nach wie vor beeindruckend, wie die Minispielsammlung uns Spieler nach wie vor in den Bann zieht. Wird das auch *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* schaffen?

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Super Mario Galaxy	2
2	3	Wii Sports	12
3	2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	13
4	4	Metroid Prime 3: Corruption	3
5	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen …	1

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

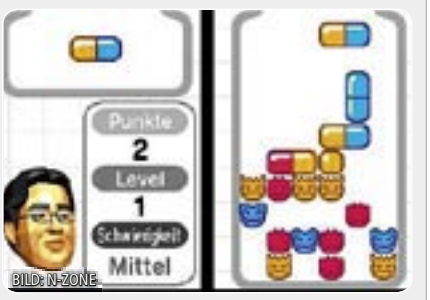


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	19
2	Neu	Augen-Training	6
3	3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	3
4	9	Practise English! Face Everyday Situations	14
5	8	Mario Party DS	5
6	Neu	Think Logiktrainer	19
7	5	Pokémon Diamant-Edition	1
8	6	Animal Crossing: Wild World	1
9	WE	Pokémon Perl-Edition	2
10	Neu	Meine Tierarztpraxis: Einsatz auf dem …	11

LESER-CHARTS

Die Dominanz von *Mario Kart DS* ist einen Sonderapplaus wert. Seit fast zwei Jahren beherrscht der Funracer die Hitlisten, ähnlich wie der Platzhirrsch *Gehirn-Jogging*. *Phantom Hourglass* ist ein weiterer potenzieller Langzeit-Leser-Hit.

Platz	*	Titel	Monate
1	3	Mario Kart DS	23
2	WE	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	16
3	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2
4	WE	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	2
5	2	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	5

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	4	Mario Party DS	DS
2	1	Wii Fit	Wii
3	WE	Wii Sports	Wii
4	Neu	Final Fantasy IV	DS
5	5	Super Mario Galaxy	Wii

USA-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	1	Super Mario Galaxy	Wii
2	3	Wii Play	Wii
3	Neu	Guitar Hero III: Legends of Rock	Wii
4	Neu	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii
5	Neu	Link's Crossbow Training	Wii

*Platzierung im Vormonat

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Scarface: The World Is Yours	09/07		77%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen …	01/07		66%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
MySims	11/07		78%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 08	11/07	86%	83%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

SUPER MARIO GALAXY (Wii)

BILD: N-ZONE

Ich habe mir *SMG* extra bis zum Weihnachtsurlaub aufgehoben, um es in vollen Zügen genießen zu können – mittlerweile fehlen mir nur noch wenige Powersterne!

Thomas Eder

ALTES RETRO-ZEUGS (VIRTUAL BOY, VC)

BILD: N-ZONE

Für den Nintendo-Helden-Karriere-Check in der nächsten N-ZONE habe ich einige Klassiker wiederentdeckt: *Donkey Kong Country, Virtual Boy Wario Land* etc.

Christoph Kraus

HARVEST MOON (VC)

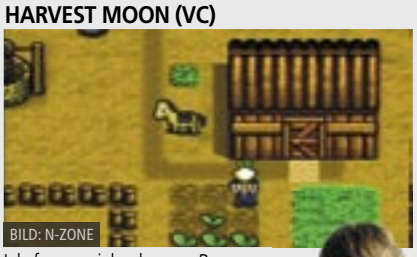
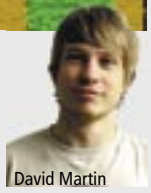


BILD: N-ZONE



Ich freue mich, dass es *Bauer sucht Frau* nun endlich auch für die virtuelle Konsole gibt. Dafür nehme ich gerne das Gespött meiner intoleranten Kollegen in Kauf!

David Martin

PICROSS (DS)

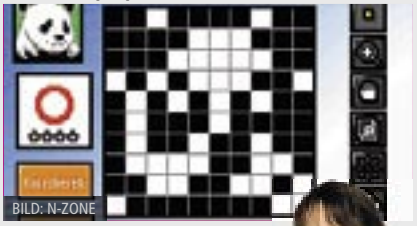


BILD: N-ZONE

Tja, ich zocke nach wie vor *Picross* auf dem DS. Ich kann es einfach nicht lassen. Inzwischen löse ich 20x25-Puzzles auf „schwer". Hoffentlich kommt bald ein zweiter Teil!

Sebastian Stange

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr alle DS-Spiele, die mit mehr als 70% abgeschnitten haben!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Lucky Luke: Go West!	02/08	55%	70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Final Fantasy III	06/07		83%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

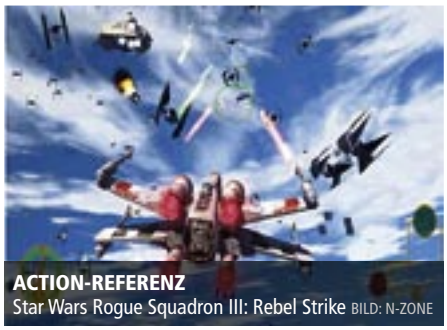
TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?



ACTION-REFERENZ
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike BILD: N-ZONE

GESCHICKLICHKEIT-REFERENZ
Dancing Stage Mario Mix BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	05/03	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
SSX On Tour	11/05	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
Aggressive Inline	09/02	89%

ACTION-ADVENTURE-REFERENZ
The Legend of Zelda: Twilight Princess BILD: N-ZONE

SIMULATION-REFERENZ
Animal Crossing BILD: N-ZONE

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind. Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

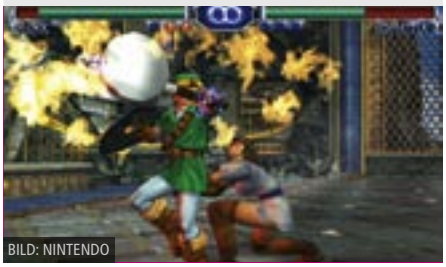


BILD: NINTENDO

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Das neue Jahr ist angebrochen! Und weil der Schlaf in der Silvesternacht einen Tick zu kurz kam, ist an Neujahr erst mal Entspannung angesagt. Wie es der Zufall will, trifft Christoph in einem Kölner Autobahn-McDonald's den N-ZONE-Leser Michael Hördt. Gut, dass man auf dem VGA-Handy-Schnappschuss die Müdigkeit nicht erkennt!

Zweite Woche

Die Redaktion ist wieder voll besetzt und arbeitet mit Hochdruck am neuen Heft. Thomas schwelgt dank *Contra 4* in alten Zeiten, Sebastian darf auch während seiner Arbeitszeit ins Traumland verschwinden (denn er testet *NiGHTS: Journey of Dreams*) und Christoph arbeitet an der Jäger-und-Sammler-Reportage über kultige Nintendo-Comics. Einen echten Skandal findet er im *Kirby*-Manga, aber seht selbst!

SKANDAL! Oha, Kirby raucht und trinkt! So etwas ist mittlerweile bei Nintendo absolut undenkbar.

Dritte Woche

Rollenspiel-Manie in der Redaktion: Ob *Final Fantasy*, *Fire Emblem*, *Sonic Chronicles* oder *Advance Wars*: Jeder Redakteur hat sich seine ganz persönliche Lieblingsserie ausgesucht. Nur Sebastian verweigert sich dem Hype und spielt stattdessen *Zack & Wiki* mehrfach durch. Das Ergebnis seiner Arbeit: die achtseitige Mega-Monster-Multi-Komplettlösung ab Seite 84!

Vierte Woche

Einen Tag vor Redaktionsschluss besucht uns Patric Roos von Activision und präsentiert uns exklusiv *Star Wars: The Force Unleashed* für Wii. Akkordarbeit ist angesagt, deshalb hört der Tagebuchautor an dieser Stelle auf zu schreiben und fängt langsam mit seiner Vorschau an. Paaanik!!

NOT GEGEN ELEND Wirklich geschickt angestellt hat sich aus der Redaktion keiner während der Sega Superstars Tennis-Präsentation! BILD: N-ZONE/SEGA

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

... träumt vom Frühjahr, wenn er wieder seiner zweiten Leidenschaft nachgehen kann. Im Moment schlummert diese unter einer Plane ...

BLU-RAY-TIPP:
BBC Planet Erde

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

... hat neuerdings eine farbenfrohe Obstschale im Büro stehen: grüne Kiwis, gelbe Bananen, rote Äpfel – herrlich, diese Vitamin-Power!!

WOHLFÜHL-TIPP:
Einfach dran glauben!

SEBASTIAN STANGE
26, Volontär

... lebt endlich auf. Denn der WG-Kater wurde jüngst kastriert und unterlässt es seitdem, sein Revier zu markieren. Gute Zeiten für den WG-Frieden!

CD-TIPP: The Go! Team – Proof of Youth

STEFANIE SCHETTER
29, DVD-Redakteurin

... verbringt ihre Feierabende neuerdings damit, ihre zwei neuen Mitbewohnerinnen zu verwöhnen: zweischnuckelige Perserkatzen-Mädchen!

SPIEL-TIPP:
Mario & Sonic

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

... freut sich auf wärmere Tage und vor allem auf den noch so fernen Sommer, um wieder bei offenem Fenster zocken zu können.

KINO-TIPP:
I am Legend

DAVID MOLA
26, Layouter

... verbringt zurzeit die Feierabende im Tonstudio und prügelt dort die erste Demo-CD seiner (Metal-)Band ein. Bald gibt es mächtig was auf die Ohren!

CD-TIPP: Ayreon - 01011001

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Advance Wars: Dark Conflict BILD: N-ZONE

Wii

44 NiGHTS: Journey of Dreams
48 Cooking Mama
50 Battalion Wars 2
51 Agatha Christie: Und dann ...
52 Die Geheimnisse der Spiderwicks
52 Cars: Hook International

Nintendo DS

54 Advance Wars: Dark Conflict
58 Final Fantasy XII: Revenant Wings
60 Mario & Sonic bei den ...
62 Pro Evolution Soccer 2008
63 Cooking Mama
64 World Championship Snooker ...
65 Contra 4

NiGHTS: Journey of Dreams

Ein verspielter Ausflug in die Welt der Träume

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Als die Wii 2006 enthüllt wurde, gab es viele Vorschläge und Wünsche, welche Spiele für die neue Konsole erscheinen sollten. Ein Grüppchen war dabei besonders laut und penetrant: Die Fans des Saturn-Klassikers *NiGHTS into Dreams*. Damals konnte das psychedelische Geschicklichkeitsspiel mit toller 3D-Grafik und einem der ersten Analogcontroller punkten. Das Gameplay von *NiGHTS* mit den vielen Flugeinlagen schien wie gemacht für den Einsatz des Wii-Controllers. Jetzt wird aus dem Wunsch Realität und die Fortsetzung des Saturn-Klassikers kommt auf die Wii – übrigens ganz ohne Bewegungssteuerung.

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Mit Wii-FB, FB + Nunchuk, Classic- und Cube-Controller spielbar
- Zwei Handlungsstränge …
- … die sich ab und an kreuzen
- Einbindung des Wetter-Kanals
- Zwei Mehrspielermodi – auch online
- Für Anfänger bis Fortgeschrittene

DIE REISE BEGINNT Wenn Will und Helen einschlafen, geht das Spiel erst los. BILD: N-ZONE

AB IN DIE TRAUMWELT

In *Journey of Dreams* reist ihr in die Traumwelten von Will und Helen, zwei Kindern mit ganz alltäglichen Problemen. Will glaubt beispielsweise, dass er von seinem Vater im Stich gelassen wird. In ihren Träumen reisen beide nach Dreamgate, wo sie von einer sprechenden Eule begrüßt und mit dem koboldhaften NiGHTS bekannt gemacht werden. Je nachdem, für welche Spielfigur ihr euch entscheidet, besucht ihr verschiedene Welten, die euren Träumen und Gedanken entspringen. Natürlich herrschen hier nicht nur Friede, Freude und Eierkuchen. Die bösen Nightmarens – angeführt von ihrem Herrscher Wizeman – greifen die Idylle an und wollen das Traumland Nightopia zerstören.

GRUNDPRINZIP Das Bild zeigt es sehr gut – ihr düst hauptsächlich durch bunte Ringe. BILD: N-ZONE

Traumwelt im Eigenbau

Bereits die Saturn-Version erlaubte euch, eine kleine Welt für die Einwohner Nightopias zu schaffen. Im Wii-Nachfolger gibt es einige neue Features.

Im „My Dream"-Modus gestaltet ihr eine eigene Traumwelt. Eingefangene Nightopians oder Nightmarens landen hier und verändern die Szenerie allein durch ihre Anwesenheit. Bei einer Überzahl von Albtraumkreaturen sieht euer Garten entsprechend düster aus. Das Wetter könnt ihr wahlweise mit dem Wetterkanal abgleichen lassen. Außerdem finden sich mit der Zeit Gegenstände, mit denen ihr die Kulisse verschönern könnt. Außerdem könnt ihr online die Gärten eurer Freunde besuchen und ihnen sogar Geschenke mitbringen.

GRAFISCH ZWIESPÄLTIG

Die Story mag nicht die originellste sein und ab und an kommt man sich in der Begriffswelt von „Awaker", „Idyeas" und „Dream Drops" etwas verloren vor. Bei Fans des Vorgängers und jüngeren Zockern dürfte die märchenhafte Inszenierung jedoch gut ankommen. Auch grafisch sorgte der Titel zunächst für eher gemischte Gefühle. Das Startgebiet, von dem aus ihr in die einzelnen Missionen startet, ist ziemlich trist und detailarm. Spätere Levels begeistern dann wieder mit tollen Effekten und phantastischen Hintergründen. Schade, dass dieses Niveau nicht das ganze Spiel über gehalten wird. Immer wieder leistet sich die Darstellung kleinere Patzer und ist insgesamt leider nur Durchschnitt. Doch viel wichtiger als die Optik ist der Spaß, den ein Spiel vermittelt. Wie gut unterhalten euch also die Traumwelten von *Journey of Dreams*?

MIT VOLLGAS DURCH DIE TRAUMWELT

Den Großteil der Missionen bestreitet ihr im Körper von NiGHTS, mit dem ihr auf einer vorgegebenen Route durch die Levels saust. Prinzipiell funktioniert das wie ein 2D-Jump&Run mit 3D-Hintergründen, nur dass ihr fliegt, anstatt zu springen. Mit dem Analogstick – alternativ auch mit dem Pointer der Wii-FB, was aber nicht so gut klappt – gebt ihr die Flugrichtung an. Per Tastendruck sorgt ihr für einen Geschwindigkeitsschub,

VERMURKST Die Jump&Run-Sequenzen machen gar keinen Spaß. BILD: N-ZONE

UND TSCHÜSS Gegner packt ihr am Kragen und wirbelt sie dann fort. BILD: N-ZONE

Der beste Grund für einen Analogstick

Als das Saturn-Spiel *NiGHTS into Dreams* 1996 erschien, hatte es einen ganz besonderen Controller im Gepäck. Der hatte neben dem N64 einen der ersten Analogsticks, was im Spiel auch ausführlich genutzt wurde. Nur damit ließ sich NiGHTS wirklich geschmeidig durch die bunten 3D-Levels steuern. Diesbezüglich ist der Wii-Nachfolger dem Original also sehr nahe, denn er setzt immer noch voll auf den Analogstick.

VOLLE KONTROLLE Dieses spezielle Saturn-Pad erlaubte mit dem Analogstick eine präzise Steuerung. BILDER: WIKIPEDIA

RETTUNGSMISSION In diesem idyllischen Level rettet ihr Nightopians, indem ihr um sie kreist. BILD: N-ZONE

während dem ihr aber kaum noch lenken könnt. Das sind auch schon alle Gameplay-Elemente. Später kommen noch gewisse Spezialeigenschaften für NiGHTS dazu, aber prinzipiell müsst ihr stets schnell und präzise durch die Levels sausen. Dabei durchquert ihr gelbe Ringe, um eure Turbo-Energie aufzuladen, sammelt blaue Kugeln oder besiegt Gegner. Denn wenn ihr einen Kreis mit eurem Glitzerschweif zieht, entsteht ein kleiner Sog, der Nightmarens oder Items einsaugt.

ZU FUSS EHER EIN ALBTRAUM

Zwar gibt es ein Kombo-System, das euch dazu motiviert, alle Ringe und Kugeln möglichst genau zu treffen, dennoch ist das Spielprinzip nicht wirklich tiefgründig. Ihr jagt dicken Vögeln hinterher, bestreitet Ringflug-Wettbewerbe oder rettet Nightopians. Ab und an verwandelt sich NiGHTS auch in ein Boot oder einen Zug und ihr müsst eine kleine Renn-Sequenz bestreiten, doch überfordert werdet ihr nie. Die simple Steuerung geht leicht von der Hand, lediglich das Erkennen der bestmöglichen Route ist manchmal nicht einfach, da man oft nur wenige Meter voraussehen kann. Richtig nervig sind die Ausflüge ins Action-Adventure-Genre, wenn ihr Helen oder Will durch simple Hüpfpassagen und Schalterrätsel steuert. Die Figuren reagieren träge, die Levels sind öde und der Spielspaß hält sich in Grenzen. Auf diese Abschnitte hätte man am besten ganz verzichtet.

PROFIS SIND UNTERFORDERT

Das Fliegen mit NiGHTS macht hingegen Spaß, vor allem wenn ihr den Ausblick auf die bizarre Schönheit der Levels genießt oder versucht, den perfekten Rundflug hinzulegen. Profi-Zocker, die sich zuletzt in *Metroid Prime* herumgetrieben und in *Super Mario Galaxy* Stern Nummer 121 gefunden haben, werden sich jedoch garantiert

FLIEGEN IM DUETT Das Wettrennen gegen einen Mitspieler ist durchaus unterhaltsam. BILD: N-ZONE

VOGELBLICK In einigen Abschnitten wechselt die Kamera in die Vogelperspektive. BILD: N-ZONE

etwas unterfordert fühlen. Auch die Bosskämpfe sind schnell erledigt, sofern ihr denn herausgefunden habt, wie ihr die Sache angehen müsst. Denn die meisten Endgegner verlangen eine ganz spezielle Taktik, die sich aus dem Spielverlauf nicht sofort erschließt. Im Pause-Menü verrät euch aber eine weise Eule stets, was ihr zu tun habt. Jeder Spielabschnitt wird übrigens bewertet und besonders gute Leistungen werden mit diversen Boni belohnt, was aber eher für die Fans der Spieleserie spannend ist.

ZUSAMMEN TRÄUMEN

Für die wird außerdem der MyDreams-Modus spannend sein, in dem ihr eure eigene Traumwelt erschaffen und ins Netz stellen dürft. Mehr dazu erfahrt ihr im Extrakasten. Einen Mehrspielermodus gibt es übrigens auch. Dort könnt ihr durchaus unterhaltsame Rennen bestreiten oder euch – und das macht nicht wirklich Spaß – mit großen Bällen bewerfen. Beide Modi lassen sich entweder im horizontal geteilten Bildschirm oder online spielen. Falls ihr im Netz gegen Freunde zocken wollt, müsst ihr eure Freundescodes tauschen. Die WiFi-Nutzung ist also vorbildlich, dafür ein großes Lob an Sega. Doch sehr viel mehr Spielspaß holen diese Modi nicht aus dem Titel. Nett ist die Beigabe aber allemal.

KLASSISCHER NISCHENTITEL

Am Ende hinterlässt der Ausflug in die Traumwelten von *NiGHTS: Journey of Dreams* gemischte Gefühle. Fans des Saturn-Klassikers werden sich freuen, da der Nachfolger seinen Wurzeln sehr treu bleibt. Wir als Wii-Fans wunderten uns jedoch, dass keinerlei Bewegungssteuerung im Spiel integriert ist, wo diese doch so gut zu passen scheint. Auch spielerisch spricht der knallbunte Rundflug wohl nicht jeden Wii-Besitzer an. Ihr solltet also überlegen, ob ihr Lust auf die linearen Flugpassagen habt. *NiGHTS* handelt vom Träumen und transportiert dieses Gefühl durch die surreale Spielwelt ganz ordentlich. Es ist ein gutes Spiel und wenn auch ihr eher träumerisch veranlagt seid und euch das „Feeling" eines Videospiels wichtiger als blitzsaubere Technik und große Spieltiefe ist, dann solltet ihr einen Blick riskieren. Kinder dürften sich ebenfalls an der märchenhaften Spielwelt erfreuen, in der sprechende Eulen, ängstliche Oktopusse und kartenspielende Chamäleons ganz normal sind. Wir wünschen angenehme Träume! ■

STEHEN BLEIBEN! Der ängstliche blaue Krake hinterlässt auf seiner Flucht lauter Ringe. Wer schafft die längste Combo-Kette? BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
reibt sich den Schlaf aus den Augen.

Ich kenne das Original-Spiel für Saturn nicht und ließ mich deshalb einfach mal von *NiGHTS* auf der Wii überraschen. Zwei Erkenntnisse habe ich sofort gewonnen: Putzige Märchenwesen sind mir einfach zu kindisch und es fühlt sich seltsam an, ein Spiel auf der Wii zu zocken, das gerade mal den Analogstick des Controllers nutzt. Zu Saturn-Zeiten war das revolutionär aber für 2008 habe ich etwas mehr erwartet. Die bunten Traumwelten und das kurzweilige Spielgeschehen entschädigten dafür zwar in gewissem Maß, aber für meinen Geschmack mangelt es dem Spiel halt einfach an Substanz und Herausforderung.

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	25. Januar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.sega.de
Alternativen:	–

- Solide Online-Unterstützung
- Hübsches Leveldesign
- Etwas anspruchsloses Gameplay
- Öde Jump&Run-Sequenzen

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 74% SOUND 75%

MULTIPLAYER **73%** SINGLEPLAYER **75%**

Die Nähe zum Saturn-Vorgänger dürfte den Fans gefallen, lässt das Spiel jedoch etwas altbacken wirken.

VIDEO AUF DVD

Cooking Mama

Das perfekte Dinner oder lauwarmes Minispiel-Gebrutzel? Das N-ZONE-Kochstudio hat's erprobt!

Fakten

- Mit 55 internationalen Rezepten …
- … und 300 Zutaten
- Fahrzeuge
- Befehlsvergabe an CPU-Kollegen per „Buddy-System"
- Koop-Option für alle Einzelspieler-Missionen

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Was kann das Recherchieren Spaß machen! Wusstet ihr, dass Minestrone eine grobe Gemüsesuppe ist, Minestra dagegen eine feine? Zugegeben, wir wussten das bis vor Kurzem auch nicht – aber *Cooking Mama* ist eine so außergewöhnliche Kochsimulation, dass wir euch keinen 08/15-Test präsentieren wollen, sondern knallharte Fakten aus der Praxis. Wir haben für euch in der Küche gestanden, Tastatur und Maus gegen Kochlöffel und Kartoffelschäler getauscht – und heute feiern wir das Comeback des N-ZONE-Kochstudios! À la carte: frische Minestrone nach (Cooking-)Mamas Originalrezept. Lasst es euch munden! ■

1. Schritt

Für die Ravioli-Generation kommt hier die Königsdisziplin: Büchsenöffner ansetzen und dann schön gleichmäßig kurbeln, kurbeln, kurbeln. Die Wii-FB drückt ihr mehrmals im Takt nach oben und unten. Zack, offen … und raus mit der roten Suppe!

2. Schritt

JAAA, Pommes und Kartoffelchips sehen vor ihrer Weiterverarbeitung tatsächlich so aus! Aber allzu schwierig ist das Schälen nicht. Einfach das Kartoffelmesser in die Knolle wuchten und dann wegschnippeln. Aber Achtung: Wer zu viel wegschneidet, gilt als Verschwender, und wer zu viel übrig lässt, als Dreckspatz – die Mischung macht's. Im Spiel reagiert der Wii-Pointer hier übrigens etwas unpräzise. Punktsieg also für die Realküche!

» Sonderlich viel Abwechslung gibt es bei Cooking Mama nicht. «

3. Schritt

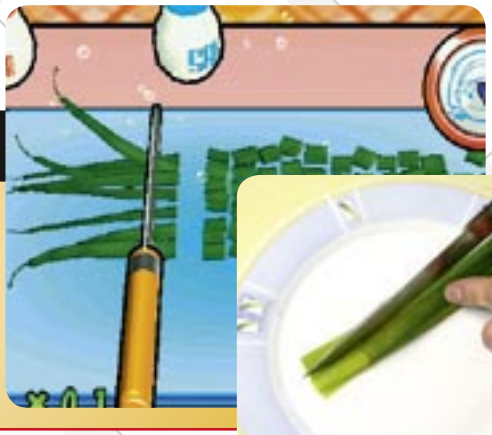
Nach dem Schälen der Karotten werden die Stangen halbiert und in kompakte Würfel zerschnippelt. Für uns N-ZONE-Küchenprofis ist das nichts Neues, denn die Prozedur geht ähnlich wie bei den Kartoffeln vonstatten. Auch die Wii-Controller-Gesten gleichen dem letzten Arbeitsschritt – allzu viel Abwechslung gibt es bei *Cooking Mama* nicht.

4. Schritt

Jetzt drücken wir voll auf die Tränendrüse: Die Zwiebeln werden zerhackstückelt – da bleibt kein Auge trocken. Wichtig: Fingerkuppen einziehen und so schneiden, dass ihr im schlimmsten Fall nur euren Fingernagel trefft.

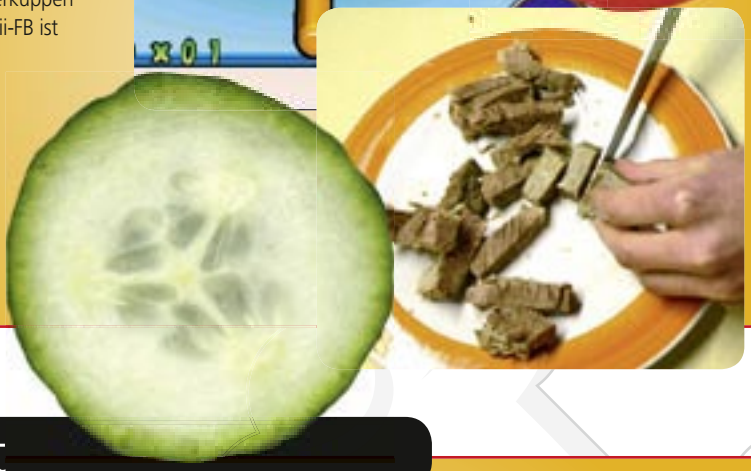
5. Schritt

„Ohne Lauch geht's auch!" „Gestatten, Eure Durch-Lauch-t!", „Fahrradsch-Lauch" … Es gibt so viele tolle Wortspiele mit diesem schönen vegetarischen Stängel, aber diesmal gehen wir ihm an den Kragen. Das virtuelle Zerteilen geht flott von der Hand – in der echten Küche brauchen wir dazu etwas länger. Der Spaßfaktor auf der Wii kommt übrigens nicht zu kurz – gerade das Zerteilen wurde gut umgesetzt.



6. Schritt

Keine Angst, es sind noch alle Finger dran! Und wenn schon, wir haben doch eine Berufsunfallversicherung. Ob die wohl auch greift, wenn wir uns im N-ZONE-Kochstudio die Fingerkuppen absägen? Mit der Wii-FB ist solche Skepsis unangebracht. Einfach den Controller sanft nach unten sausen lassen, und schon wandert das Hackebeil auf das zarte Suppenfleisch.



7. Schritt

Temperatur am Herd regulieren, alle Zutaten nacheinander in die Pfanne kippen, dabei kräftig umrühren und nichts anbrennen lassen: In der Praxis geht dieses Multitasking fast wie von selbst vonstatten, im Spiel wird euch deutlich mehr Fingerfertigkeit abverlangt. Bei *Cooking Mama* gibt es eine Anzeige, die euch sagt, wann ihr welches Gemüse in die Pfanne pfeffern müsst, außerdem eine Temperaturanzeige und, und, und – zu viel für überforderte N-ZONE-Redakteure. Was wir angerichtet haben? Ach, seht doch einfach selbst auf dem unteren Screenshot. Wenigstens bleibt uns der Abwasch erspart!

N-ZONE testimo!

Das Rezept „Minestrone" schickt euch das N-ZONE-Kochstudio-Team gerne auf Wunsch zu. Mail an redaktion@n-zone.de genügt!

CHRISTOPH KRAUS
kocht bald bei Kerner.

Pizza und Pasta, fünf Tage die Woche? Willkommen in der Videospielbranche! Das mag ein paar Mal gut schmecken, aber zu Hause nehme ich mir gern die Zeit fürs Kochen. *Cooking Mama* kann mir allerdings den rechten Umgang mit Fleischhackmesser und Kartoffelschäler nicht so ganz beibringen. Dazu liegt der Fokus zu sehr auf Minispielen à la „Schlag mal eben fünf Eier zusammen". Das mag für eine gewisse Zeit unterhaltsam sein, aber auf lange Sicht ist *Cooking Mama* recht monoton. Auch die Zubereitung der Rezepte ist mitunter sehr ähnlich. Wenn ich Freunde für einen Kochabend zu Besuch habe, ist es aber schon ganz lustig, sich die Wartezeit mit *Cooking Mama* zu überbrücken. Zwischen dem realen Schnippeln einer Putenbrust und dem Kredenzen eines Salates mal eben eine virtuelle Minestrone zaubern – fantastisch!

COOKING MAMA

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	505 Games/Taito
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	11. Dezember 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Cooking Mama (DS)

- ✓ Lustiges Spielkonzept …
- ✓ … mit mehr als 55 Rezepten
- ✗ Mäßige Wii-Gesten-Erkennung
- ✗ Zubereitung der Speisen ähnelt sich oft

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
66%	58%	63%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
68%	65%

Die Spieltiefe hätte noch Würze gebraucht, aber als kurzweiliges Spiele-Fastfood taugt die Kochmama.

WANDERTAG Die 16 verschiedenen Karten des spaßigen Strategie-Action-Mix bieten ausreichend Abwechslung. BILD: NINTENDO

GELUNGEN Die Steuerung per Wii-Remote funktioniert hervorragend. BILD: NINTENDO

GAMECUBE? In grafischer Hinsicht macht das Spiel einen mittelmäßigen Eindruck. BILD: NINTENDO

Fakten

- 20 Solo-Missionen
- Online-Modus mit Koop-, Deathmatch- und Assault-Modus für 2 Spieler
- 16:9 Modus und 480p-Unterstützung
- Action-Schwerpunkt

Battalion Wars 2

Wir haben die deutsche Fassung unter die Lupe genommen

AUTOR: THOMAS EDER

Vor zwei Ausgaben haben wir Nintendos actionlastigem Strategie-Titel für die Wii bereits auf den Zahn gefühlt, diesmal haben wir uns die deutsche Fassung vorgeknöpft. Inhaltlich hat sich – abgesehen von der Lokalisierung – nichts geändert: die Story entspricht der der US-Fassung und handelt von Bösewichten, die die Weltherrschaft an sich reißen wollen und den verschiedenen Bündnissen der „Guten", die dies um jeden Preis verhindern möchten. Hier bekommt ihr nichts wirklich Neues serviert, doch liegen die Stärken von *Battalion Wars* vielmehr in einem anderen Bereich, nämlich dem Gameplay. Dieses ist wie zuvor eine halbwegs gesunde Mischung aus Action und Taktik und bietet somit für jeden etwas, der sich nicht ausschließlich auf eine Richtung festlegen will. Via Nunchuk und Remote wechselt ihr die Einheiten, erteilt Befehle mithilfe der teils kontextsensitiven Steuerung und versucht natürlich euren Gegnern möglichst geschickt den Garaus zu machen. Dies funktioniert in der Praxis recht gut, sobald ihr nach einiger Spielzeit die Vor- und Nachteile eurer Einheiten kennt und diese dann gezielt einsetzt. Doch leider ist dies nicht wirklich nötig – auch ohne Taktik könnt ihr mit Geballer die meisten Missionen schaffen, auch wenn das wahrscheinlich nicht wirklich die Absicht beziehungsweise der Sinn des Spiels ist. Hier muss der Spieler selbst wissen, wovon er sich den meisten Spielspaß verspricht!

WII-POWER?!

Optisch ist *Battalion Wars 2* alles andere als ein Grafikfeuerwerk und sieht der GameCube-Fassung erschreckend ähnlich. Doch wie die Story kann auch dieses Manko vernachlässigt werden, da der Titel auf der Wii mit etwas ganz anderem auftrumpft – einem Online-Modus! In diesem tretet ihr gegen einen menschlichen Gegner in gewöhnlichen Deathmatches oder in Missionen an. Außerdem könnt ihr euch gemeinsam mit einem anderen Spieler im Koop-Modus durch eigens designte Missionen ballern.

ACTIONLASTIG

Zusammenfassend kann man dieses Spiel jedermann ans Herz legen, der gerne ballert und sich nicht daran stört, dass dies bei *Battalion Wars 2* mit quietschbunten Figuren getan wird. Wer allerdings viel Wert auf Taktik legt, sollte zuerst eine Proberunde spielen, um sich ein Bild vom leider sehr geringen Taktik-Anteil des Spiels zu machen. ■

THOMAS EDER
hätte es gern taktischer.

Dass mich das Spiel in technischer Hinsicht nicht vom Hocker reißt, war mir bereits im Vorfeld klar, doch dass es so wenig auf die richtige Taktik ankommt, hat mich doch etwas enttäuscht. Dennoch macht das Spiel ordentlich Spaß, vor allem, wenn ihr online gegen menschliche Mitspieler in den Krieg zieht. Hierauf freue ich mich ganz besonders, denn dann kann ich Christoph und Sebastian endlich an die Wand spielen! Wenn ich allerdings taktisch spielen will, greife ich zu Nintendos *Advance Wars*-Reihe – auch wenn diese im Moment leider nur für Handhelds zu haben ist!

BATTALION WARS 2

Genre:	Strategie/Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Kuju Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	15. Februar
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Battalion Wars (GC)

- Nette Atmosphäre
- Online-Modus
- Technisch mittelmäßig
- Geringer Strategie-Anteil

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 71% SOUND 74%

MULTIPLAYER **81%** SINGLEPLAYER **78%**

Der coole Online-Modus und die gute Steuerung trösten super über die schwache Optik hinweg.

FRUSTFAKTOR Für das Öffnen jeder Tür brauchten wir mehrere Versuche. BILD: N-ZONE

ETWAS GROB Die Rendervideos wirken für die heutige Zeit zu altbacken. BILD: N-ZONE

Fakten

- Umsetzung des gleichnamigen PC-Spiels …
- … das auf dem gleichnamigen Buch basiert
- Sehr gute Sprachausgabe
- Nunchuk wird nicht benötigt
- Weder Widescreen-, noch 480p-Unterstützung

Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr

Falls euch ein Mord allein nicht spannend genug ist

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Ist Mord euer Hobby? Dann solltet ihr in die Rolle von Patrick Narracott schlüpfen. Der ist Bootsführer und bringt eine mysteriöse Reisegesellschaft zu einer Dinnerparty auf eine abgelegene Insel. Dort warten der Butler Thomas und seine Frau. Die Gastgeber sind jedoch verhindert und haben angewiesen, schon einmal mit der Party zu beginnen. Doch als Thomas eine Schallplatte mit einem vermeintlichen Gruß der Gastgeber auflegt, kippt die Stimmung. Der Sprecher beschuldigt jeden der zehn Anwesenden, einen Mord begangen zu haben. Jeder sei davongekommen, doch an diesem Abend würde ihnen Gerechtigkeit widerfahren. Kurz darauf sind es nur noch neun lebendige Gäste.

SCHNÜFFLER WIDER WILLEN

Zu blöd, dass euer Boot versenkt wurde und ihr mitten in diesem Mordsspektakel festsitzt. Also könnt ihr gleich ein wenig herumschnüffeln und herausfinden, wer der Mörder ist. Die Story dieses klassischen Adventures ist wirklich gelungen und hält sich weitgehend an die Buchvorlage. Die technische Umsetzung hingegen ist weniger geglückt. Den Großteil der Zeit klickt ihr euch durch die vielen Räume des Anwesens, sprecht mit Personen, sammelt Items und Dokumente oder löst auch mal ein Rätsel. Allerdings ist eure Rolle recht passiv – ihr beeinflusst die Handlung nicht wirklich und außerdem ist nicht immer klar, was ihr als Nächstes tun müsst. Die vorgerenderten Räume sehen sich allesamt zu ähnlich und wirken recht steril und leblos. Etwas lebendiger könnte diese Mördergeschichte schon wirken.

GUT GEMEINTE STEUERUNG

Ihr steuert Patrick per Pointer in klassischer Adventure-Manier. Das Inventar ist etwas umständlich gelöst, da ihr Items erst auf Icons ziehen müsst, um sie zu betrachten oder zu verwenden. Wirklich nervig ist das Öffnen von Türen. Dazu müsst ihr die Tür anvisieren, die A-Taste drücken, euer Handgelenk drehen und dann die Taste loslassen. Eine nette Idee, die jedoch in die Hose geht. Erst etwa jeder dritte Versuch, eine Tür zu öffnen, ist erfolgreich und angesichts der vielen Türen nervt das gewaltig. Zudem ist der Preis von etwa 50 Euro recht happig. Das grafisch bessere PC-Spiel ohne die nervigen Steuerungs-Verschlimmbesserungen ist auf dem Wühltisch für einen Bruchteil zu finden. Deshalb greifen hier wirklich nur diejenigen zu, die diesen Titel unbedingt auf der Wii brauchen. ■

SEBASTIAN STANGE
verzweifelt am Türknauf.

Seit es die Wii gibt, gibt es ein Problem: Entwickler zwingen Spielen Bewegungs- und Gesten-Elemente auf, die diese gar nicht brauchen. Im besten Fall stört es nicht oder macht sogar richtig Spaß. In diesem Fall habe ich geflucht wie ein Droschkenkutscher. Denn jedes Mal, wenn ich eine Tür öffnen wollte, brauchte ich mehrere Versuche. Jedes Mal. Dafür gibt es von meiner Seite die gelbe Karte!

AGATHA CHRISTIE: U.D.G.K.M.

Genre:	Adventure
Hersteller:	JoWood
Entwickler:	AWE Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	17. Januar 2008
Spieler:	1
Web:	www.agathachristiegame.com
Alternativen:	Zack & Wiki

- ✓ Super Sprachausgabe
- ✓ Spannende Story
- ✗ Mäßige Technik
- ✗ Spielverlauf zu zäh

WERTUNG STEUERUNG 63% GRAFIK 66% SOUND 71%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **68%**

Die geniale Story rettet das technisch und spielerisch mittelmäßige Spiel vor einer schlechteren Wertung.

» Erst etwa jeder dritte Versuch, eine Tür zu öffnen, ist erfolgreich und angesichts der vielen Türen nervt das gewaltig. «

Die Geheimnisse der Spiderwicks

Bereist die versteckte Welt von Feen und Kobolden

FREIHEIT Ihr könnt das Haus und dessen Umgebung frei erkunden. BILD: N-ZONE

ABWECHSLUNG Aus der Perspektive von Thimbletack sieht die Welt ganz anders aus. BILD:N-ZONE

Geheimnisse sind dazu da, ergründet zu werden – auch wenn eine dicke, fette Warnung draufsteht. Genau das denken sich auch die Geschwister Jared, Simon und Mallory, als sie das geheime Buch ihres verstorbenen Großonkels entdecken. In und um dessen Haus eröffnet sich euch dann eine ganz neue Welt voller Elfen, Kobolde und finsterer Kreaturen. Mit dem Nunchuk steuert ihr die Figur eurer Wahl durch die Zimmer und das Umfeld des Anwesens. Die Technik geht für ein Filmspiel völlig okay, lediglich die Kamerasteuerung und einige Sprecher könnten besser sein. Spielerisch gibt es keine großen Überraschungen: Ihr sammelt Items, verkloppt böse Fabelwesen und erledigt verschiedene Missionen und Nebenaufträge. Für Abwechslung sorgen die Missionen in der Haut des Kobolds Thimbletack, der die Welt aus der Däumlingsperspektive erkundet und stets in Reimen spricht. Für erwachsene Spieler mag das insgesamt zu dünn sein, kleinere Spieler und Fans des Films finden hier jedoch grundsolide Spielekost ohne große Schwächen und mit viel Nähe zum Film. Wer *Harry Potter und der Orden des Phönix* mochte, könnte auch an den *Spiderwicks* Gefallen finden. **(sst)**

TEST

DIE GEHEIMNISSE DER SPIDERWICKS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Sierra
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	7. März 2008
Spieler:	1
Web:	www.spiderwickgame.com
Alternativen:	Harry Potter und der Orden ...

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 74% SOUND 71%

MULTIPLAYER **65%** SINGLEPLAYER **70%**

Klassische Filmumsetzung mit Standard-Gameplay, die sich keine argen Patzer leistet. Nur für Fans des Films!

Cars: Hook International

Haben wir das alles nicht schon mal gespielt?

LAHME GURKE Die Levels sind nett gestaltet, aber wo bleibt der Speed? BILD: THQ

MONSTER-TRUCKS Die Monster-AG-Darsteller als Vehikel – witzige Idee! BILD: THQ

Erfolgreicher Film ist gleich erfolgreiches Spiel. Diese einfache Rechnung geht fast immer auf, wenn Spielehersteller und Filmstudios Hand in Hand arbeiten. Im Falle von *Cars* muss sich die Versoftung wohl oft genug verkauft haben, denn kaum ein Jahr danach liegt der Nachfolger im Regal: *Cars: Hook International* setzt auf exakt dieselbe Spiel- und Grafik-Engine, die bereits beim ersten Teil (erschien als Wii-Starttitel) eingesetzt wurde. Die Steuerung – wahlweise mit vertikal gehaltener Wii-Fernbedienung oder in Kombination mit dem Nunchuk – ist immer noch genauso supersimpel und das Gameplay perfekt auf den Geschmack von jüngeren Spielern zugeschnitten. Ihr liefert euch Wettrennen mit den übrigen Boliden, dürft nun sogar (eher weniger gelungene) Musikeinlagen meistern und durch das altbekannte Radiator Springs flitzen. Das Geschwindigkeitsgefühl lässt allerdings massiv zu wünschen übrig: Selbst mit 200 km/h auf dem Tacho fühlt sich *Cars* an, als würdet ihr mit einem Opel Corsa B durch die Landschaft schlendern. Auch die gelegentlichen Ruckler hätten nicht sein müssen. Profis warten lieber auf *Mario Kart Wii*! **(ck)**

TEST

CARS: HOOK INTERNATIONAL

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rainbow Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	18. Januar 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Cars

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 73% SOUND 70%

MULTIPLAYER **71%** SINGLEPLAYER **74%**

Für Profis viel zu simpel, aber Kinder werden an Gameplay und Steuerung Gefallen finden.

Kids Zone

100 % Anime, Manga & Karten

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Mit allen Anime-Hits » Alles über Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

Fakten

- Online-Unterstützung inklusive Chat
- Bonus-Missionen
- Karten-Editor
- Neuer Look
- Neue Einheiten

87% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

92% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

DER HELD Ihr schlüpft in die Rolle des anfangs unerfahrenen Ed, der aber mit jeder Schlacht mehr Selbstvertrauen gewinnt. BILD: N-ZONE

CLEVER Mit der Artillerie grift ihr eure Gegner sicher aus der Ferne an. BILD: N-ZONE

HILFREICH Oben seht ihr die Eigenschaften von Terrain und Einheiten. BILD:N-ZONE

RUTSCHIG Auf vereistem Untergrund kommt ihr nur langsam voran. BILD: N-ZONE

SCHICK Die Optik sieht erwachsener als in den Vorgängern aus. BILD: N-ZONE

Advance Wars: Dark Conflict

Nintendos Strategie-Dauerbrenner im neuen Gewand!

VIDEO AUF DVD

AUTOR: THOMAS EDER

Kein Krieg, sondern verheerende Meteoriteneinschläge haben der Welt, wie wir sie aus früheren *Advance Wars*-Teilen kennen, ein jähes Ende bereitet. Der Großteil der Bevölkerung wurde ausgelöscht, die wenigen Überlebenden haben allerdings nichts Besseres zu tun, als sich zu verschiedenen Militärverbänden zusammenzurotten und erneut in Kriege zu stürzen. Ihr schlüpft dabei in die Rolle von Ed, einem jungen Schüler einer Militärakademie, der als Einziger seiner Klasse die Katastrophe überlebt hat. Kurz nachdem er realisiert hat, was um ihn herum geschehen ist, bekommt er es auch schon mit skrupellosen Plünderern zu tun, doch zum Glück naht Hilfe … Mehr möchten wir euch zur Story nicht verraten, da diese eine Menge überraschender Wendepunkte bietet und das Strategie-Spektakel wunderbar umrahmt. Natürlich ist auch wieder eine ordentliche Portion Schmalz mit dabei – genau das Richtige, um die Kämpfe noch emotionaler werden zu lassen! Ältere Semester werden sich nicht unbedingt damit anfreunden können und die Dialoge und Zwischensequenzen vor und nach den Kämpfen mit einem Druck auf die Start-Taste abbrechen, doch ist es auch nicht wirklich die Story, auf die es bei diesen Strategie-Kracher ankommt.

ÜBERARBEITET

Für alle, denen die Reihe bislang noch unbekannt ist, hier eine kurze Zusammenfassung des Gameplays: Ihr bewegt eure Einheiten abwechselnd mit eurem Gegner über die in kleine Quadrate unterteilte Spielfläche, erobert Gebäude, produziert

VERBESSERT Die Schlachtschiffe können direkt nach einem Zug angreifen. BILD: N-ZONE

RUINEN Die alte Advance Wars-Welt wurde nahezu komplett zerstört. BILD: N-ZONE

S-RANG Nach den Kämpfen wird eure Leistung in Ränge eingeordnet. BILD: N-ZONE

GEBALLT Im Übersichtsbildschirm gibt's eine Menge Infos zu sehen. BILD: N-ZONE

neues Kriegsgerät und tragt Gefechte gegen den Kontrahenten aus. Das klingt weitaus einfacher, als das Spiel letztendlich ist: Neben den verschiedensten Werten wie zum Beispiel Angriffsstärke oder Panzerung eurer Einheiten entscheiden außerdem Terrain-Beschaffenheit und neuerdings auch Kampferfahrung mit über die Effektivität eurer Truppen. Tragt ihr mehrere Gefechte mit einer Einheit aus, kann diese bis zu drei Levels aufsteigen, was bedeutet, dass nach jedem Einsatz die offensiven und defensiven Werte der Einheit minimal steigen. Natürlich gibt's auch in *Dark Conflict* wieder die meisten bekannten und natürlich auch einige neue Einheiten mit dazu. Näheres dazu entnehmt ihr dem Extrakasten auf der Seite 56. Wirklich große Änderungen beim Gameplay führten die Entwickler von Intelligent Systems nicht ein – und das ist auch gut so. Das Spielprinzip bleibt also weitgehend erhalten, lediglich an einigen Stellen wurde Feinschliff betrieben – wie etwa bei den Spezial-Fähigkeiten eurer Kommandeure (COs). In den Vorgängern konntet ihr euch vor den Schlachten meistens für einen CO entscheiden, diesmal müsst ihr mit dem CO kämpfen, den euch das Spiel vorgibt. Bevor ihr die Super-Kräfte einsetzen könnt, müsst ihr allerdings zuerst eine Einheit bestimmen, die dann zur Commander-Einheit wird. In einem bestimmten Radius um diese Einheit herum sind dann die eigenen Einheiten etwas stärker und nach einigen Abschüssen könnt ihr wie in den Vorgängern die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten eurer COs anwenden. So haben eure Truppen dann beispielsweise für eine Runde erhöhte Angriffspower, mehr Reichweite oder ähnliche, im Kampf stets sehr nützliche und oftmals über Sieg und Niederlage

Bastelstunde

So funktioniert der Editor in Dark Conflict.

Natürlich könnt ihr euch auch in *Dark Conflict* selbst Karten zusammenbasteln. Dazu legt ihr als Erstes die Größe der Map fest und bekommt dann eine Landschaft vorgegeben, die ihr beliebig verändern könnt. Beispielsweise ändert ihr die Landschaftsformen, baut Gebäude und platziert Einheiten. So lassen sich im Handumdrehen coole Maps basteln, die ihr dann via WiFi hochladen und so mit anderen Usern teilen könnt. Ein cooles Feature, das dem Spiel nahezu unendlichen Umfang verleiht!

SCHNÄPPCHEN Der einmotorige Flieger ist nicht nur günstig zu bauen, sondern kann auch Boden- und Luftziele angreifen. BILD: N-ZONE

UMFANGREICH Neben den Story-Missionen gibt's viele Bonus-Aufträge. BILD: N-ZONE

entscheidende Fähigkeiten. Hier werden sich wohl die Geister scheiden – der eine Spieler wird sich mit den Neuerungen schnell anfreunden, während ein anderer sich alles so wünscht, wie es bei den Vorgängern der Fall war. Schmerzlich vermissen wird man auch die Möglichkeit, sich neue Karten und COs mit den durch Kämpfe verdienten Credits zu kaufen, was bei den Vorgängern immer für etwas Extramotivation gesorgt hat.

STARKER MEHRSPIELERPART

Neben dem umfangreichen Story-Modus mit den zahlreichen Bonus-Missionen bietet der Titel natürlich auch wieder die verschiedensten Mehrspieler-Modi. Die lokalen Mehrspielergefechte gehörten bereits in den Vorgängern zum Standard, der Online-Modus von *Dark Conflict* hingegen ist neu und zeigt, wie ein Online-Modus auszusehen hat. Ihr könnt gegen beliebige Spieler im Netz antreten oder sucht euch einen Mitspieler aus eurer Freundesliste aus. Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig bekriegen und dabei sogar plaudern, indem man den Y-Button drückt. Dies funktioniert überraschend gut – die Sprachqualität bei einer halbwegs guten Internetverbindung ist in Ordnung und auch ohne Headset kann man sich ordentlich während der Kämpfe mit seinen Mitspielern unterhalten. Ein weiteres tolles Feature des Online-Modus ist die Möglichkeit, selbst erstellte Karten ins Internet hochzuladen beziehungsweise sich so Karten anderer Spieler auf seinen DS zu ziehen.

DER NEUE LOOK

Der Titel deutet es bereits an: Das neue *Advance Wars* ist düsterer als *Dual Strike*. Die knuffige Grafik der Vorgänger wurde durch einen erwachseneren Manga-Look abgelöst, der sich allerdings hauptsächlich auf die Zwischensequenzen beschränkt. Beim Spielen fällt dies nur während der Gefechtssequenzen auf, die Darstellung

Frisches Kriegsgerät

Die wichtigsten neuen Einheiten im Überblick

Natürlich zieht ihr in *Dark Conflict* wieder mit einigen neuen Einheiten ins Gefecht. Die Titan- und Neo-Panzer wurden durch die Walze ersetzt, der Bauwagen bekam einige neue Fähigkeiten und das Schlachtschiff ist nun in der Lage, sofort nach einem Zug einen direkten Angriff zu starten. Auf einiges Kriegsgerät aus *Dual Strike* muss der Spieler allerdings verzichten: Der Stealth Bomber und das Reparatur-Boot sind leider nicht mehr dabei. Dafür gibt's auch einige wirklich neue Einheiten, die wir hier für euch zusammengefasst haben.

KRAD:

Mit diesem Gefährt seid ihr sehr schnell auf den Schlachtfeldern unterwegs und könnt größere Distanzen mit nur einem Zug überwinden. Das Beste daran: Mit Motorrädern könnt ihr Gebäude einnehmen! Im Kampfeinsatz ziehen diese zweirädrigen Einheiten allerdings meist den Kürzeren.

LEUCHTPANZER:

Der Leuchtpanzer ist besonders sinnvoll, wenn ihr auf einer Karte unterwegs seid, die in dichten Nebel gehüllt ist. Mit seiner Munition könnt ihr nicht einsehbare Bereiche beleuchten und so eure Gegner aufspüren. Im normalen Kampfeinsatz schlägt sich dieser Tank ganz ordentlich.

PAK:

Die ideale Waffe gegen schweres feindliches Kriegsgerät! Mit der Pak greift ihr eure Gegner wie mit der Artillerie aus der Distanz an – doch kann die Pak im Gegensatz zur Ari auch bei einem direkten Feindangriff zurückschlagen. Ein Albtraum für gegnerische Panzerverbände!

BAUWAGEN:

Dieses Gefährt ist bereits aus den Vorgängern bekannt, hat nun allerdings ein neues Feature. Neben dem Transport von Fußsoldaten und der Versorgung der Einheiten könnt ihr damit auch kleine See- und Flughäfen bauen, an denen ihr eure Flieger und Schiffe tankt und repariert.

FLIEGER:

Der Flieger ist das Schnäppchen unter den Fluggeräten und ihr könnt mit ihm sowohl Boden- als auch Luftziele angreifen. Er kostet wenig, ist universell einsetzbar und auch die Angriffsstärke ist nicht zu unterschätzen. Im Verband sind die Flieger sehr stark, sollten aber stets von einem Jäger begleitet werden.

MISSILE-BOOT:

Die Missile-Boote sind wie der Flieger sehr günstig in der Herstellung und können eine Fuß-Einheit transportieren. Darüber hinaus könnt ihr damit einen Angriff starten – danach ist das Missile-Boot allerdings wehrlos. Zum Blockieren von Engstellen hervorragend geeignet!

des Spielfelds und der Einheiten darauf ist weitgehend gleich geblieben. Der erwachsenere Look ist zwar die Neuerung, die beim Spielen zuerst ins Auge sticht, doch wirklich von Bedeutung ist diese kaum. Nach einigen Stunden schalten die meisten Spieler die Gefechtsanimationen sowieso ab und im Vergleich zu der Dauer der Matches – vor allem in den späteren Levels – sind die Zwischensequenzen in Comic-Optik kaum erwähnenswert. Auch an der akustischen Untermalung wurde bei *Dark Conflict* noch etwas gefeilt – die Musik klingt rockiger als die der Vorgänger. Die Steuerung mit dem Stylus wurde einen Tick verbessert und funktioniert hervorragend, auch wenn Oldschool-Zocker wahrscheinlich trotzdem lieber das Digikreuz und die Buttons des DS benutzen.

Insgesamt bietet das Spiel Neuerungen, doch muss man auch (leider) auf einige Features der Vorgänger verzichten. Im Großen und Ganzen ist *Dark Conflict* auf jeden Fall ein sehr gelungener *Advance Wars*-Teil mit dem gewohnt hohen Suchtpotenzial der Reihe, der allerdings nicht unbedingt von allen Gameplay-Änderungen profitiert. Im Singleplayer-Modus vermisst man einige Features wie die auswählbaren COs mehr, als sich über Innovationen wie das dreistufige Level-System der Einheiten zu freuen, was allerdings nur eingefleischten Fans der Reihe aufstoßen könnte. Dafür überzeugt der Online-Modus auf ganzer Linie und beschert dem Spiel die erhoffte Traumwertung, für die es im Einzelspielermodus leider nicht ganz gereicht hat. ■

» Insgesamt bietet das Spiel Neuerungen, doch man muss auch auf Features der Vorgänger verzichten. «

SPANNEND Vor allem jüngere Spieler werden Gefallen an der Story finden. BILD: N-ZONE

GEHEIMNISVOLL Das mysteriöse Mädchen Catleia hat seine Erinnerung verloren. BILD: N-ZONE

HAUTNAH Mit dem R-Trigger zoomt ihr näher ans Geschehen heran. BILD: N-ZONE

SCHICK Die Kampfsequenzen werden sehr ansehnlich dargestellt. BILD: N-ZONE

THOMAS EDER
sammelt S-Ränge.

Egal auf welchem System – ich stehe voll auf rundenbasierte Strategie! In den letzten Jahren bin ich dieser Leidenschaft hauptsächlich auf dem GBA und dem DS nachgegangen und konnte es kaum erwarten, bis ein neues *Advance Wars* veröffentlicht wurde. Dementsprechend habe ich mich auf *Dark Conflict* gefreut, wenn ich anfangs auch etwas skeptisch wegen der neuen Optik war. Die Änderungen beim Gameplay sind für mich leider nicht nur positiver Natur – langjährige Fans werden darüber aber durch den genialen Online-Modus hinweggetröstet!

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Panzer Tactics DS

- Gewaltiger Umfang
- Super Online-Modus
- Schicker, erwachsenerer Look
- Nicht nur positive Neuerungen

WERTUNG STEUERUNG 91% GRAFIK 79% SOUND 82%

MULTIPLAYER **92%** SINGLEPLAYER **87%**

Ein Strategie-Meisterwerk mit hohem Suchtpotenzial, das sowohl Einsteiger als auch Profis angemessen fordert

UNTERSTÜTZUNG Mit eingenommenen Portalen könnt ihr Monster in den Kampf rufen. BILD: N-ZONE

KÄUFLICH Auf diesem Spielfeld rekrutiert ihr neue Monster für eure Truppe. BILD: N-ZONE

SCHICK Was die PlayStation kann, kriegt auch der DS hin. Render-Videos gibt es oft zu sehen. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Final Fantasy XII: Revenant Wings

Nach dem eher durchschnittlichen Heroes of Mana zeigt dieses Spiel, wie Echtzeit-Strategie auf dem DS auszusehen hat!

Fakten

- Direkte Fortsetzung von Final Fantasy XII für PS2
- Insgesamt 81 Haupt- und Nebenmissionen
- Individuell zusammenstellbare Gruppen
- Kann komplett per Touchpen gesteuert werden
- Deutsche Bildschirmtexte
- Geeignet für fortgeschrittene Spieler

GLEITFLUG Euer neues Luftschiff bringt euch von Insel zu Insel. BILD: N-ZONE

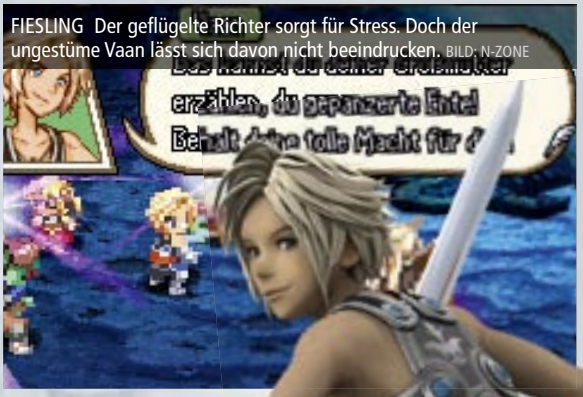
AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Final Fantasy XII, Final Fantasy Tactics, Final Fantasy Tactics Advance und das düstere Action-Adventure *Vagrant Story* haben alle eines gemeinsam: Sie sind in der arabisch anmutenden Welt von Ivalice angesiedelt. Mit *Revenant Wings* gesellt sich nun ein fünftes Spiel zu diesem illustren Reigen hinzu. Aber keine Angst! Während sich Serien-Kenner zwar über ein Wiedersehen mit lieb gewonnenen Figuren freuen dürfen, kommen besonders Hobby-Feldherren ohne Vorkenntnisse voll auf ihre Kosten. Denn der DS-Ableger macht so vieles neu, dass sich gerade alteingesessene Fans erst einmal daran gewöhnen müssen. Ihr erkundet nicht nur einen bislang völlig unbekannten Bereich von Ivalice, sondern steuert eure Recken erstmals in einem *Final Fantasy*-Titel in bester Echtzeit-Strategie-Manier über den Bildschirm. Anders als im rundenbasierten *Tactics* sind also nicht nur euer taktisches Feingefühl, sondern auch Aufmerksamkeit und schnelle Reflexe gefragt.

STRATEGIE SCHADET NIE

Mit traditionellen Echtzeit-Spielen hat *Revenant Wings* dennoch nicht viel zu tun. Anstatt sich eine Basis aufzubauen, von der aus man seine Gegner mit einer Übermacht an Einheiten überrennt, ist man hier immer mobil und kann sich nur so lange neue Helfer aufs Schlachtfeld holen, bis das erlaubte Truppenmaximum erreicht ist. Welche Einheiten das sind, solltet ihr euch dabei gut überlegen. Jede Figur gehört einer von drei Klassen an, die mit dem Stein-Schere-Papier-Prinzip gegeneinander ausgespielt werden. So holen beispielsweise Fernkämpfer mit Leichtigkeit fliegende Einheiten vom Himmel, sind feindlichen Nahkampftrupps aber stark unterlegen. Ähnlich sieht es bei den Elementen aus, die einigen We-

FILO WEISS BESCHEID Allein für diese Aussage ist uns Revenant Wings den Hit wert. BILD: N-ZONE



FIESLING Der geflügelte Richter sorgt für Stress. Doch der ungestüme Vaan lässt sich davon nicht beeindrucken. BILD: N-ZONE

» Es macht einfach Spaß, sich in diese farbenfrohe Spielwelt zu stürzen. «

sen auf den Leib geschrieben sind. All das im Auge zu behalten, ist leichter gesagt als getan. Es gibt nämlich keine Möglichkeit, ein Gefecht einzufrieren und sich in Ruhe umzusehen. Außerdem bleiben Einheiten gelegentlich an Umgebungsobjekten hängen. Wenn man gerade an einem anderen Eck der Karte zu Gange ist, merkt man so etwas unter Umständen erst, wenn es schon zu spät ist.

WELTENBUMMLER

Immerhin seht ihr aber bereits vor jeder Schlacht, mit welchen Gegnertypen ihr es zu tun bekommt. Mit dieser wertvollen Information könnt ihr euch eine perfekt abgestimmte Gruppe aus bereits erspielten Wesen zusammenstellen. Sind euch eure Handlanger zu schwach, rekrutiert ihr in einem Menü, das einer Art Spielfeld ähnelt, einfach zusätzliche Kreaturen. Dadurch legt ihr wiederum neue Felder und somit auch neue Einheiten frei. Angeführt werden die Monster von sogenannten Truppenführern. Und beißen die ins Gras, ist auch der stärkste Mob nutzlos. Damit eure Crew für kommende Kämpfe gewappnet ist, solltet ihr deshalb optionale Nebenmissionen, die sogenannten Mob-Hunts absolvieren. Selbst wenn ihr diese komplett gemeistert habt, gibt es noch etliches zu tun. Jederzeit dürft ihr in bereits besuchte Gebiete zurückkehren, um dort weitere, freie Missionen zu spielen. Über 30 Stunden werdet ihr beschäftigt sein, wenn ihr wirklich alles sehen wollt. Wer nur das Hauptspiel durchziehen will, ist immerhin mit etwa 15 Stunden dabei.

CHARMANT

Damit euch die Fülle an Spielinhalten nicht erschlägt, führen euch in der ersten Spielstunde Tutorials und Hilfetexte in die grundlegende Steuerung ein. Doch auch danach kommen immer wieder neue Spielelemente hinzu, die umgehend erklärt werden. Super! Denn dadurch entdeckt ihr permanent neue Aspekte des Gameplays, ohne dass die Lernkruve zu steil ansteigt. Überhaupt macht es einfach Spaß, sich in diese farbenfrohe Spielwelt zu stürzen. Die liebevolle Präsentation gehört zu den besten, die wir bisher auf dem DS bewundern durften. Der Mix aus 3D-Hintergründen und 2D-Spielfiguren funktioniert überraschend gut, die Zwischensequenzen in Spielgrafik sind charmant, die gerenderten Videos beeindruckend und die Musik ein echter Ohrenschmaus! Da verzeihen wir auch wohlwollend die kleinen Mängel und zücken den Hit-Stempel. ■

TAKTISCH Während unsere Nahkämpfer Backpfeifen verteilen, helfen zwei Magier mit Unterstützungszauber aus. BILD: N-ZONE

CHRITOPH KRAUS
ist der Telekommander.

Nachdem ich von *Heroes of Mana* etwas enttäuscht war, dachte ich ja schon, dass man Rollenspiele einfach nicht in ein Echtzeit-Korsett packen kann. Mann, was hab ich mich getäuscht! Zwar ist auch *Revenant Wings* nicht perfekt, dass ich das Spiel nicht einfrieren darf und meine Figuren gelegentlich an einem Busch kleben bleiben statt anzugreifen, kann schon mal nerven. Aber letztendlich war das Komplettpaket so charmant präsentiert, dass man über solche Mängel hinwegsieht. *Revenant Wings* macht einfach Spaß und darauf kommt es an! Gerne hätten wir dem Spiel mehr Platz eingeräumt, um euch wirklich jedes Detail des komplexen Gameplays zu erläutern – aber eigentlich liegt genau darin der Reiz: das Erkunden, Erfahren und Meistern der Spielwelt.

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

Genre:	Strategie / Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	15. Februar 2008
Spieler:	1
Web:	www.ff12revenantwings.eu.com
Alternativen:	Heroes of Mana

- Bezaubernde Präsentation
- Intuitive Touchscreen-Steuerung
- Massig Nebenmissionen
- Keine Möglichkeit das Spiel „einzufrieren"

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
85%	87%	90%

MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: 85%

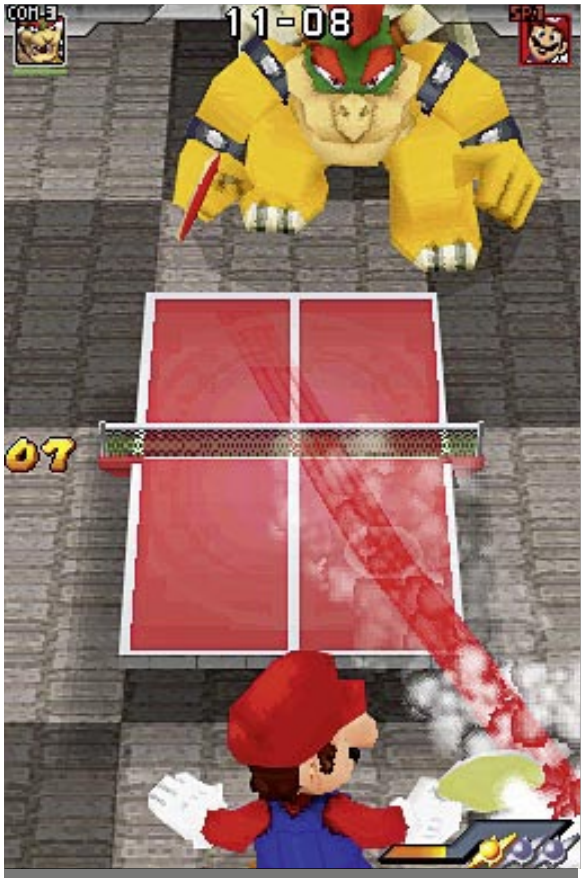
Bezaubernd präsentierte Echtzeit-Strategie im Spiel-Universum von Final Fantasy XII und Tactics.

Fakten

- 16 olympische Disziplinen
- 16 Charaktere (bekannt aus der Wii-Version)
- Für bis zu vier Spieler (Multi- und Einzelkarten-Modus)
- Wi-Fi-Rangliste
- Mikrofon wird zum Anfeuern benutzt.

86%
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

BEKANNTE VIPS Die sechzehn Athleten kennen wir alle noch aus der Wii-Version des Sport-Spektakels. BILD: N-ZONE



BOMBAST-BOWSER In Deckung, der Fiesling Bowser hat seinen vernichtenden Turboschlag ausgepackt! BILD: N-ZONE

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Da glüht der Touchscreen: Startschuss für den ultimativen Reflex-Test für Zappelfinger!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wie viel Ausdauer steckt eigentlich in eurem Zeigefinger, im Daumen und im Ringfinger – den Gliedmaßen also, in denen ihr den Stylus normalerweise haltet? Findet es heraus! Bei *Mario & Sonic* für den DS trainiert ihr ausnahmsweise nicht die Oberarme, wie es in der Wii-Version der Fall war, sondern euer Durchhaltevermögen in den Fingerspitzen. Haben wir an alles gedacht? Handtuch, Olympia-Trikot, Shampoo? Dann nichts wie ab in die Umkleidekabine!

TOUCHSCREEN-ALARM

In der Arena angekommen, haben wir die Qual der Wahl: Absolvieren wir einen Zirkel, also drei olympische Disziplinen am Stück? Oder entscheiden wir uns lieber für das klassische Einzelmatch? Wie wär's alternativ mit dem Missionsmodus, in dem ihr Aufgaben in vorgegebenen Szenarien löst? Kenner der Wii-Version entdecken sofort die Parallelen zum großen Bruder, denn die Mobilvariante folgt derselben Spielstruktur. Selbst der Minispiel- und Quiz-Modus ist vorhanden – aber leider sind die Spielchen immer noch recht seicht und dadurch eher für jüngere Geschwister geeignet. Doch zur Erfrischung springen wir erst mal in den Swimmingpool: Beim 100-Meter-Freistil platzieren wir den Stylus auf dem Touchscreen, bis der Startschuss fällt. Anschließend geht's ans Eingemachte: Ihr müsst mit dem Stift nach oben und unten rubbeln, was das Zeug hält, damit euer Athlet fuchsteufelswild mit seinen Armen krault. Aber Achtung, vor lauter Euphorie dürft ihr eure Puste nicht außer Acht lassen! Denn je schneller ihr den Touchscreen torpediert, umso rascher sinkt eure Herzanzeige – ist diese fast leer, drückt ihr einfach eine der beiden Schultertasten, um neue Energie zu tanken. Wer als Erstes am Starpunkt ankommt, hat – oh Überraschung! – gewonnen.

Eine ähnliche Ausdauer in den Fingern braucht ihr auch beim Hürdenlauf: Den Stylus bewegt ihr hier rasch von links nach rechts, um euren Laufsohlen mächtig einzuheizen. Eine Hürde versperrt plötzlich den Weg? Einfach den Stylus diagonal über den Touchscreen streichen

Reiben erzeugt Wärme – und Siege!

Hier gerät der Touchscreen ins Glühen: Wir zeigen euch, wie ihr Mario & Sonic mit dem Stylus spielt!

ANLAUF Links-rechts-links-rechts: Mit dieser flinken Bewegung flitzt ihr drauflos. BILD: N-ZONE

SCHWIMMEN Auf dem DS lautet das Kommando „Oben-unten-oben-unten". BILD: N-ZONE

ABSPRUNG Beim Dreisprung zeichnet ihr diagonale Linien, um zu hüpfen. BILD: N-ZONE

TRAMPOLIN Kritzelt hier die Kommandos mit dem Stylus und Yoshi führt Saltos aus. BILD: N-ZONE

KOOPA Die Minispiele sind auf Casual Gamer getrimmt, aber witzig. BILD: N-ZONE

JUMPMAN Das Hürdenspringen ist natürlich Marios Paradedisziplin! BILD: N-ZONE

und euer Hüpfer springt galant über den Holzbalken.

HEKTISCHES HECKMECK

Die Steuerung der Disziplinen ist zwar hektisch, aber sie funktioniert tadellos. Sega hat das Spielgefühl der Wii-Olympia-Orgie adäquat auf den DS gebracht, lediglich mit dem Unterschied, dass ihr diesmal nicht eure Oberarme einsetzt, sondern eure flinken Finger. Einen grundlegenden Nachteil hat die Sache aber: Der Stylus steht unter Hochbelastung, denn die Tasten werden nur bei den wenigsten Disziplinen genutzt. Dadurch tun einem irgendwann regelrecht die Finger weh – und der Touchscreen aufgrund der stetigen Belastung Leid. Ihr solltet vorher also unbedingt – wie bei allen Touchscreen-sensiblen Spielen – den Bildschirm abwischen, damit sich bei den sehr schnellen Rubbelbewegungen keine Staubpartikel in die empfindliche Oberfläche „eintätowieren".

PARADIES FÜR JÄGER UND SAMMLER

Doch genug der Belehrungen: Wer alleine spielt, ist lange motiviert. Dafür sorgen Unsummen an Medaillen, Kronen und Zirkeln, die ihr im Spielverlauf sammelt. Doch erst zu viert läuft *Mario & Sonic* zur Höchstform auf, entweder mit einer oder mit mehreren Karten. Vorbildlich! Technisch gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln: Die Charaktere sind auf den ersten Blick wiedererkennbar, gut animiert und steuern sich jeweils abwechslungsreich. Damit kommt das mobile Sportfest erstaunlich nahe an das Wii-Vorbild heran. Das ist beachtlich, da der Wii-Fuchtelfaktor vor dem Fernseher auf dem DS logischerweise nicht greift. Die DS-Version punktet dafür mit kreativen Traumdisziplinen und gut umgesetzten Sportarten. Gold für den Multiplayermodus, Silber fürs Solo-Spiel und Bronze für die Tatsache, dass es nur eine Online-Rangliste, aber keine Wi-Fi-Matches gibt! ■

» Sega hat das Spielgefühl der Wii-Olympia-Orgie adäquat auf den DS gebracht. «

CHRISTOPH KRAUS
steht auf Reibekuchen.

Nach vorne reiben … und wieder zurück … und wieder vor! Dem Touchscreen wird bei *Mario & Sonic* mehr Zeichentalent abverlangt als uns früher in der Schule. Aber die Steuerung funktioniert tadellos und auch wenn's manchmal arg hektisch ist, machen die Disziplinen richtig Spaß. Glanzstück des Spiels sind die Traumdisziplinen – die sind neuerdings auch bei uns in der Redaktion richtig beliebt. Mein Fazit als Sportverächter: Ich hatte mächtig Spaß am Schwitzen! Wenn das mal mein früherer Sportlehrer gehört hätte …

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	8. Februar 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Mario Slam Basketball

- Viele freispielbare Boni
- Die Steuerung funktioniert gut, …
- … geht aber manchmal stark in die Finger
- Nur Wi-Fi-Ranglisten, nicht online spielbar

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
86%	86%	77%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
86%	82%

Sehr kurzweiliger, rubbel-intensiver DS-Marathon, der mit vier Spielern zur Höchstform aufläuft.

Fakten

- 15 lizenzierte Vereinsmannschaften
- Online-Modus
- Viele Einstellungsmöglichkeiten
- Große Auswahl an Nationalmannschaften
- Multi-Karten-Spiel möglich
- Weltturnier-Modus

VIDEO AUF DVD

Pro Evolution Soccer 2008

Erlebt spannende Fußballaction auf eurem Nintendo DS!

DER BALL ROLLT Selbst Genre-Neulinge verfallen mit der zugänglichen Steuerung schnell in Torjubel. BILD: N-ZONE

EINGESTELLT & LOSGELEGT Legt die Formation fest, bestimmt den Kapitän und tüftelt Strategien für eure Truppe aus. BILD: N-ZONE

AUTOR: DAVID MARTIN

Bunt, laut und eine super Atmosphäre – endlich gibt Konami den Ball für den neuesten Teil der legendären *Pro Evolution Soccer*-Reihe auch auf dem DS frei. Anpfiff! Wie in den zahlreichen Vorgängern wählt ihr zunächst aus dem bunten, aber übersichtlichen Spielmenü euren bevorzugten Spielmodus aus. Dabei entscheidet ihr etwa zwischen Freundschaftsspiel, Elfmeterschießen oder Online-Spiel. Unerfahrene Spieler machen sich im Training zuerst mit der Steuerung vertraut und tüfteln Erfolgspatente für ihre Mannschaft aus.

AN DIE SPITZE GEKICKT

Im Kernpunkt des Kickvergnügens steht das unterhaltsame Weltturnier. Hier teilt euch der Computer anfangs eine bunt gemischte Truppe zu, mit der es das geforderte Ziel zu erreichen gilt: die Weltspitze! Zwar lassen sich im Weltturnier-Modus keine der 15 lizenzierten Top-Mannschaften wie AC Milan, FC Porto und FC Bayern München auswählen, aber dafür besteht die Möglichkeit, Top-Spieler von anderen Mannschaften abzuwerben, um mit ihnen schließlich im eigenen Team auf Torejagd zu gehen. *PES*-üblich stehen euch auch in der 2008er-Edition wieder schier unendlich viele Einstellungsmöglichkeiten zur Auswahl. Ihr entscheidet, wer die Kapitänsbinde trägt, wer Eckbälle schlägt und welcher Spieler – je nach Tagesform – in die Startaufstellung darf. Ebenfalls cool: Gewinnt ihr ein Spiel, sammelt ihr eine gewisse Anzahl an Münzen. Mit den Goldtalern kauft ihr euch im PES-Shop etwa neue Trikots oder rekrutiert neue Top-Spieler für euer Star-Ensemble.

ECKBALL An der Grafik haben die Entwickler nur minimal gefeilt. BILD: N-ZONE

FUSSBALL PUR

Abseits aufregenden Weltturniertrubels versucht ihr euch im vielseitigen Online-Modus an die Weltspitze zu kicken. Bei unseren Testpartien war die Verbindung zu den Gegnern stets stabil, von etwaigen Bugs oder anderen Fehlerteufelchen blieben wir verschont. Dank Multi-Karten-Unterstützung bestreitet ihr obendrein heiße Wettkämpfe gegen eure Freunde.

Die Optik erhielt im Vergleich zum Vorgänger nur eine kleine Frischzellenkur, auch die Sound-Files überarbeiteten die Entwickler minimal – schade! Alles in allem dribbelt *Pro Evolution Soccer 2008* aber ganz vorn mit – ein wahrer Fußballgenuss für unterwegs! ■

DAVID MARTIN
kickt sich an die Weltspitze.

Endlich pfeift der Schiri *Pro Evolution Soccer 08* auch auf dem DS an. Nachdem sich der Titel auf den Heimkonsolen mit diversen Startschwierigkeiten herumquälen musste, präsentiert sich das DS-Pendant in einem technisch soliden Bauwerk. Zwar fallen die Lizenzen auf dem DS noch magerer aus als bei den Konsolenvätern, dennoch lässt sich der Titel allen Fußballbegeisterten wärmstens ans Herz legen.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Genre:	Fußballsimulation
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	24. Januar 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	FIFA 08

- ↗ Unterhaltsamer Weltturnier-Modus
- ↗ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- ↗ Wenig Lizenzen
- ↙ Grafisch und optisch nur minimal verbessert

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 80% SOUND 76%

MULTIPLAYER **84%** SINGLEPLAYER **82%**

Gute Fußballsimulation, die vor allem in Sachen Einstellungsmöglichkeiten klar in Führung geht.

Cooking Mama

VIDEO AUF DVD

Schmeckt's bei Mama wirklich am besten?

Kartoffeln pellen, Fleisch zerteilen, Eier schlagen, Forellen häuten: *Cooking Mama* ist eine Küchensimulation mit 120 Rezepten, die spielend euer Geschick mit Pfanne, Kochlöffel und Schälmesser trainiert. Na gut, so ganz an die Realität kommt die DS-Kochmama doch nicht heran, schließlich dauert die Zubereitung im echten Leben deutlich länger. Aber das Spiel versteht sich in erster Linie als Sammlung kurzweiliger Minispiele – und als solche kann es tatsächlich punkten. Mal fahrt ihr mit dem Stylus auf und ab, um eine Kartoffel zu schälen, mal tippt ihr den Stift mehrere Male auf den Touchscreen, um eine Karotte zu zerteilen. Die Bewegungen sind gut umgesetzt und die Arbeitsschritte machen tatsächlich Spaß, wenn auch nur zwischendurch. Und einen Trainingseffekt hat *Cooking Mama* auch noch. Für Liebhaber vom perfekten Dinner im TV eine gute Wahl! **(ck)**

HICK-HACK Hämmert einfach mit dem Stylus auf den Touchscreen! BILD: N-ZONE

TEST
COOKING MAMA

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Office Create
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	11. Dezember 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	WarioWare Touched!

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
79%	58%	72%

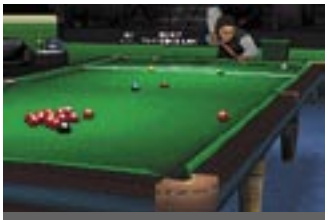
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	71%

Vergesst Biolek, mit der Kochmama macht das Brutzeln deutlich mehr Spaß.

World Snooker Champ. 2007-08

Auf diesem Tisch liegen einige Stolpersteine.

Snooker – das ist Billard mit Tiefgang. Es geht darum, die Kugeln taktisch geschickt und mit viel Gefühl auf dem riesigen Tisch zu platzieren. Das komplett englische Spiel simuliert den anspruchsvollen Sport jedoch recht holprig. Prinzipiell funktionieren zwar alle Elemente, der Titel verschenkt aber viel Potenzial. Die 3D-Grafik ist arg ruckelig, einige Snooker-Regeln kennt das Spiel anscheinend nicht und die Stöße lassen sich nicht immer so präzise ausführen wie geplant. Immerhin funktionieren sowohl die Stylus- als auch die Tastensteuerung zufriedenstellend. Ob ihr am Spiel Gefallen findet, hängt vor allem von eurer Snooker-Begeisterung ab. Aber wir müssen euch warnen: Die CPU-Gegner sind teuflisch gut. Zu guter Letzt wundern wir uns, wieso man Zweispieler-Partien nur auf einem DS spielen kann. **(sst)**



NA ENDLICH! Die CPU-Gegner überdenken ihre Stöße recht lang. BILD: N-ZONE

TEST
WORLD SNOOKER C. 2007-08

Genre:	Sport
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Blade Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	25. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Actua Pool

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
70%	55%	60%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
54%	57%

Die Simulation krankt an vielen Fehlerchen und ist deshalb nur etwas für beinharte Fans.

Anzeige

Licht im Spiele-Dschungel

Wollen Sie sich mal wieder ein neues Computer- oder Videospiel zulegen? Oder eines verschenken? Wer nicht von Anfang an einen bestimmten Titel im Kopf hat, steht oft ratlos vor den schier platzenden Regalen. Das Überangebot beschert eher Stress als Einkaufsspaß – besonders wenn sich das frisch erstandene Game später als Fehlkauf herausstellt. Dabei lässt sich dieser Frust ganz einfach vermeiden. Wer online kauft, muss sich schon mal nicht der Ellbogenschlacht am Wühltisch aussetzen. Es geht aber noch besser: online kaufen bei sqoops zum Beispiel. Denn der Hamburger Internet-Shop für Games und Software bringt Ihnen nicht nur Ihre Einkäufe bequem nach Hause, sondern sorgt mit seinem umfassenden Service für ungetrübte Spiel- und Schenkfreude – und lässt Sie dazu sogar noch bares Geld sparen. Aber schön der Reihe nach:

SCHNELL UND EINFACH DAS RICHTIGE FINDEN

Wollen Sie etwas ganz Bestimmtes, müssen Sie bei sqoops nicht umständlich suchen. Soll es ein neues Adventure sein, ein Lernprogramm für Mathe in der Grundschule oder ein Pferdespiel für 12-Jährige? Dank der individuellen Einstellungen lässt sich die Auswahl schnell und gezielt eingrenzen. Übrigens auch nach Bewertung und Preis. So lassen sich auch Schnäppchen ganz leicht aufspüren. Und um Fehlgriffe zu vermeiden, wird jedes Spiel von der sqoops-Fachredaktion ausführlich beschrieben.

DAUERHAFT GÜNSTIG BESTELLEN – DAS SQOOPS-CENTS-PROGRAMM

Nach jedem Einkauf werden sqoops-cents entsprechend dem Einkaufswert gutgeschrieben. Auch in verschiedenen Gewinnspielen kann man sqoops-cents gewinnen, die auf dem Kundenkonto gutgeschrieben werden. Bei der nächsten Bestellung lassen sich die sqoops-Cents einlösen – oder auch weiter sammeln, bis eine satte Summe zusammengekommen ist. Das Guthaben können Sie jederzeit überprüfen.

EMPFEHLUNGEN UND KONTROLLE FÜR BESORGTE ELTERN

Die sqoops-Family-Redaktion begutachtet alle angebotenen Spiele und gibt entsprechende Altersempfehlungen ab. In dem sqoops-Family-Magazin beantworten die Experten zudem Fragen wie „Woran erkenne ich ein gutes Computerspiel?“ oder „Wie lange darf mein Kind spielen?“ und erklärt Fachbegriffe, um die Medienkompetenz der Eltern zu stärken. Damit Kinder nicht an Spiele geraten, die nicht für sie geeignet sind, oder eigenmächtig bestellen können, bietet sqoops einen wirksamen Jugendschutz an. Mit ihm stellen die Eltern sicher, dass ihr Nachwuchs nur altersgerechte Spiele sehen kann.

GRENZENLOSER SPIELSPASS FÜR ERWACHSENE

www.doomster.de, der Partnershop von sqoops, bietet das gesamte Spektrum an digitalen Spielen. Hier gibt es coole Games für alle Altersklassen und Spiele ab 18 Jahren, die auf der Hauptseite von sqoops nicht zu finden sind.

sqoops
www.sqoops.de

AKTUELLES AUS JAPAN

SVEN EICHELBERG berichtet.

Der DS, dein Freund und Helfer

In Japan ist der Nintendo DS längst nicht mehr nur eine tragbare Videospielkonsole. Mehr und mehr mausert er sich hier zum Allzweck-Wegbegleiter für jede Alltagssituation. Japanisch sprechende DS-Besitzer dürfen sich mittlerweile über eine riesige Auswahl an teils sehr nützlicher, teils lehrreicher, teils aber auch äußerst sinnentleerter Software freuen.

In *Anata mo DS de kurashikku kiite mimasenka?* könnt ihr beispielsweise euer Wissen über klassische Musik aufpolieren. Bei der Software aus dem Hause Square Enix handelt es sich nämlich um ein umfangreiches Nachschlagewerk für Liebhaber klassischer Meisterwerke. Wer hätte gedacht, dass es massenweise Software dieser Art allein unter dem Label Square Enix zu kaufen gibt? Quizspielchen über japanisches Essen oder verschiedene Städteführer sind nur ein paar weitere Beispiele.

Von diversen Japanisch-Wörterbüchern und Lernsoftwares mal abgesehen, kommt meine derzeitige persönliche Lieblingssoftware jedoch von Nintendo selbst: *Ganbaru watashi no kakei daiari* ist ein hübsch designtes virtuelles Haushaltsbuch, das einem die komplette monatliche Finanzplanung abnimmt. Trägt man tagtäglich fleißig alle Ausgaben und Einkünfte ein, bekommt man einen tollen Überblick über seine Finanzen präsentiert. So macht Haushaltsführung endlich Spaß!

Ich wette, Nintendo selbst konnte diesen Boom der Anwendungssoftware zu Beginn der DS-Ära nicht vorhersehen, geschweige denn planen. Schade nur, dass der Großteil dieser Software Japan-exklusiv ist.

NEWS-TICKER

IWATA ENTSCHULDIGT SICH Das ist aber nett: Im Rahmen eines Online-Interviews mit dem *Smash Bros. Brawl*-Schöpfer Masahiro Sakurai nutzte Nintendos Präsident Satoru Iwata die Gelegenheit, um sich für die Verschiebung des Releasetermins zu entschuldigen. Man habe aufgrund von Verzögerungen bei der Fertigstellung des Spiels die Termine einfach nicht einhalten können, wofür er inständig um Entschuldigung bittet.

Bangai-O Spirits

Entfesselt einen wahren Baller-Sturm auf dem DS!

ACTION | Hersteller: Treasure/ESP,
Termin: Anfang 2008 (Japan), **Web:** www.treasure-inc.co.jp

Japanische Zocker mögen prinzipiell mit unseren Spielgewohnheiten auf einer Wellenlänge liegen, doch gibt es auch da ein paar kleine, aber feine Unterschiede. Beispielsweise haben Japaner oft ein Problem mit Ego-Shootern – von denen wird ihnen einfach oft schlecht. Ungewöhnlich ist auch der Trend der Sammelkarten-Spiele für DS, denen extra ein spezielles Lesegerät beiliegt. Außerdem lieben Japaner riesige Roboter über alles, was die unzähligen Spiele, Filme und Spielzeuge zum Thema zeigen. Eines der ungewöhnlichsten Kampfroboter-Spiele ist *Bangai-O Spirits* vom Shooter-Spezialisten Treasure. Der Vorgänger *Bangai-O* erschien auf Dreamcast und N64 und sorgte mit seinem aberwitzig hektischen Gameplay für viel Spaß. Auf dem DS sieht es nicht anders aus. An Bord des ultimativen Kampfroboters Bangaioh kämpft ihr euch durch abwechslungsreiche 2D-Szenarien. Dabei stürmen riesige Massen von Gegnern auf euch ein und bald ist der Bildschirm nahezu komplett mit Explosionen, Projektilen oder gegnerischen Robotern gefüllt. Gut, dass ihr einen Trumpf im Ärmel habt – den Rundumschuss. Je mehr Projektile auf dem Bildschirm sind und je näher sie euch kommen, desto gewaltiger ist diese Spezialattacke. Vergesst am besten alles, was ihr im Shooter-Genre gewohnt seid – *Bangai-O Spirits* setzt allem die Krone auf. So viel war selten auf den Screens des DS los. Ein Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler und ein Level-Editor, bei dem ihr die Stages mit dem Stylus bastelt, sind ebenfalls dabei. Übrigens soll der Titel später auch in den USA erscheinen. Import-Fans halten also die Augen offen! **(sst)**

SUCHSPIEL Na, wo ist wohl eure Spielfigur? Bei dem Effektgewitter schwer zu sagen! BILD: TREASURE

OBST IST GESUND Getroffene Gegner hinterlassen Früchte, die ihr aufsammeln könnt. BILD: TREASURE

MOMENT DER RUHE Je weniger gegnerische Geschosse, desto schwächer ist eure Spezialattacke. BILD: TREASURE

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Pro Evolution Soccer	Wii	Erhältlich
Super Smash Bros. Brawl	Wii	Erhältlich
Exit DS	DS	Erhältlich
Family Ski	Wii	Erhältlich
Rune Factory 2	DS	Erhältlich
Etrian Odyssey II	DS	21. Februar
Pokémon Farm (WiiWare)	Wii	März
Blue Dragon Plus	DS	März
Video Game Training	DS	März
Derby Stallion DS	DS	27. März

US-Termine

Endless Ocean	Wii	Erhältlich
Samurai Warriors	Wii	Erhältlich
No More Heroes	Wii	Erhältlich
One Piece: U.A.	Wii	Erhältlich
Assassin's Creed	DS	Erhältlich
Professor Layton	DS	10. Februar
Ace Attorney: Apollo Justice	DS	19. Februar
Dragon Quest Swords	Wii	25. Februar
Nanostray 2	DS	26. Februar
Bully	Wii	3. März

Target: Terror

Einsatz an der Trash-Front!

ACTION | **Hersteller:** Konami, **Termin:** Erstes Quartal 2008 (USA), **Web:** www.konami.com

Zückt den Zapper und drückt am besten beide Augen zu, denn der Lightgun-Shooter *Target: Terror* (erschien ursprünglich 2004 für die Spielhalle) kommt auf die Wii. Die Story ist erwartungsgemäß käsig: Ihr kämpft auf der Golden Gate Bridge, dem Flughafen von Denver oder in einem Nuklearforschungslabor gegen allerlei Bösewichte. Der letzte Level ist dann wirklich grenzwertig, denn da verhindert ihr an Bord eines Flugzeuges, dass es von den bösen Terroristen ins Weiße Haus gesteuert wird. Grafisch versprechen die ersten Screenshots eines der unschönsten Wii-Spiele der letzten Zeit. Immerhin hat die Technik, real gefilmte Personen ins Spiel einzubinden, einen gewissen Retro-Charme. Das kennen wir schließlich schon vom Sega Mega CD – nur war es damals wenigstens neu. Ein Mehrspielermodus und seltsame Minispiele runden die Trash-Perle ab. Wir bezweifeln, dass Konami den Release in Deutschland wagt. **(sst)**

TRASH-FAKTOR Die gefilmten Gegner wirken herrlich albern – aber ob das Spaß bringt? BILD: KONAMI

MEN IN BLACK Offensichtlich haben Terroristen ein Faible für Sonnenbrillen. BILD: KONAMI

Ninja Reflex

Seid ihr schnell genug, um ein echter Ninja zu sein?

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** EA, **Termin:** 4. März 2008 (USA), **Web:** www.ea.com

Soso, ihr meint also, ihr habt das Zeug zum Ninja? Das ist natürlich Blödsinn! Um Ninja zu werden, müsst ihr harte Prüfungen bestehen und euren Körper und Geist trainieren. Für Letzteren bringt EA *Ninja Reflex* auf Wii und DS. Darin absolviert ihr mit – wie könnte es auch anders sein – einem grauhaarigen Ninja-Meister diverse Reaktionsübungen. Eure Ergebnisse werden auf die Tausendstelsekunde genau gemessen. In den sechs Übungen fangt ihr Fliegen mit Stäbchen, wehrt Angriffe mit Wurfsternen ab oder macht mit dem Katana Geister platt. Daneben gibt es noch Meditationsübungen, elf verschiedene Ränge und einen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler. Die Mischung aus Reflex-Trainer und dem ulkigen Setting könnte spaßig sein. Jedoch erscheinen uns sechs Spielarten doch recht mager. **(sst)**

SCHWERE PRÜFUNG Hier fangt ihr Fliegen mit Stäbchen, was sicherlich nicht allzu leicht ist. BILD: EA

EXAKTE ZEITMESSUNG Bei den Übungen wird eure Reaktionszeit auf die Tausendstelsekunde genau angezeigt. BILD: EA

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

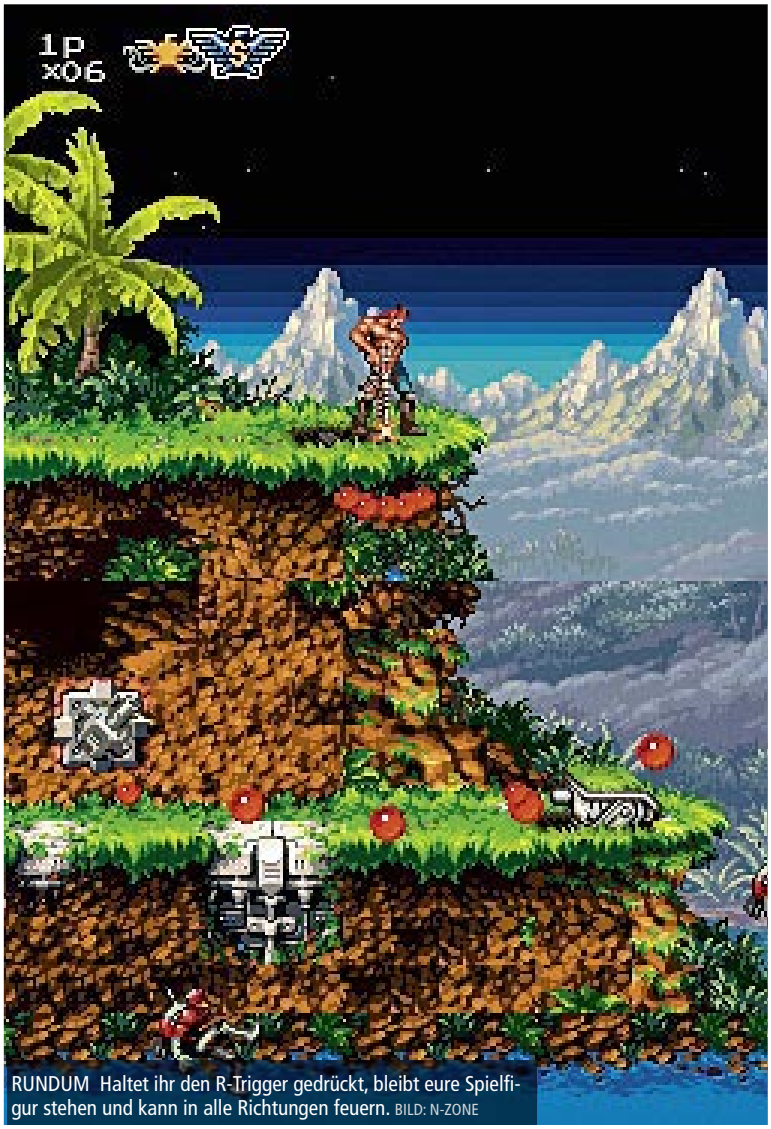
Neues Jahr, neues Glück

Nach einem entspannenden Monat in der Heimat bin ich wieder zurück in den USA und blicke gespannt auf die kommenden Wochen. Neben den vielen Highlights für den DS freue ich mich vor allem auf *Mario Kart Wii* und *Super Smash Bros. Brawl*. Letzteres wurde zwar unlängst verschoben, ich bin aber zuversichtlich, dass es beim neuen Termin am 9. März bleiben wird. Bis dahin bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als neidisch Richtung Japan zu schielen. Dort erscheint der Titel schon Ende Januar und hat bereits eine perfekte Wertung (40/40) der renommierten *Famitsu* erhalten. Begründet wurde dies unter anderem mit dem außergewöhnlich guten Story-Modus, der auch Einzelspieler für lange Zeit an die Konsole fesseln würde. Hach, wäre es doch schon März!

Eine weitere tolle Meldung kommt vom Entwickler Factor 5. Julian Eggebrecht gab in einem Telefoninterview mit IGN bekannt, dass derzeit an mindestens einem Spiel für die Wii gearbeitet werde. Dabei handle es sich nicht um einen Virtual-Console-Titel und es würde an einer neuen Grafik-Engine gearbeitet. Mehr wollte der Chef der Kultschmiede leider noch nicht verraten. Wenn man bedenkt, wie sehr die *Rogue Squadron*-Titel einst die Cube-Hardware ausreizten, darf man auf Großes hoffen. Zudem kann durchaus spekuliert werden, ob Eggebrechts Ankündigung einem erneuten Bekenntnis zu Nintendo gleichkommt. Nach dem enttäuschenden Ausflug ins PS3-Lager (*Lair* fuhr durchweg schlechte Wertungen ein) wäre dies verständlich. Und alte Liebe rostet ja bekanntlich nicht.

NEWS-TICKER

WER LIEGT ONLINE VORN? Auf dem DS ist *Pokémon* unangefochtener Online-King. Doch welches Wii-Spiel wird am meisten online gezockt? Zum Redaktionsschluss dieser Seiten lag *Guitar Hero III* mit gewaltigem Abstand vorn. Rock on!



RUNDUM Haltet ihr den R-Trigger gedrückt, bleibt eure Spielfigur stehen und kann in alle Richtungen feuern. BILD: N-ZONE

KLETTERMAXE Wie zuvor könnt ihr an einigen Decken entlanghangeln und von dort aus eure Gegner unter Beschuss nehmen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Mehrspieler-Koop-Modus via Wi-Fi
- 4 Spielfiguren
- Coole Bonus-Inhalte
- Knackiger Schwierigkeitsgrad

Contra 4

Besser spät als nie – der Nachfolger des legendären SNES-Contra!

AUTOR: THOMAS EDER

Über 15 Jahre ist es mittlerweile her, dass mit *Contra III: The Alien Wars* ein Action-Meisterwerk für das SNES erschien, das seinerzeit in der Fachpresse Traumwertungen einfahren konnte und auch heute immer noch für eine Runde zwischendurch gut ist. Hierzulande wurde die Serie damals ein wenig entschärft und mit einem anderen Titel versehen: In Konamis *Super Probotector* kämpft ihr mit Robotern anstelle menschlicher Spielfiguren gegen fiese Außerirdische, die Mutter Erde mit Gewalt und Schrecken überziehen. Im Hinblick auf das Gameplay sind beide Versionen identisch.

BILL, LANCE UND CO.

Die Handlung von Teil 4 beginnt zwei Jahre nachdem die beiden Kampfmaschinen Bill und Lance in *Contra III: The Alien Wars* die extraterrestrische Bedrohung abgewendet haben und die Welt erneut ins Visier der Aliens gerät. Zudem gesellen sich in *Contra 4* zwei weitere Muskelpakete namens Mad Dog und Scorpion zu den beiden aus dem 16-Bit-Klassiker bereits bekannten Helden. Nachdem ihr euch für einen der Söldner entschieden hab, geht's auch schon los mit dem Geballer – wahlweise dürft ihr auch gemeinsam mit einem Kumpel via Wi-Fi-Connection die Welt vor den blutrünstigen Aliens retten.

RETRO VOM FEINSTEN

Bereits während des Vorspanns wird Kennern und Fans des Klassikers wahrscheinlich so richtig warm ums Herz – hier erkennt man nach wenigen Sekunden, dass die Entwickler sich große Mühe gaben, dem Spiel das Flair des SNES-Klassikers zu verpassen. Das setzt sich auch im Spiel fort: Grafik, Sound und natürlich Gameplay sind sehr stark an *Contra III* angelehnt, wurden aber natürlich an die technischen Möglichkeiten des DS angepasst. So spielt ihr den Titel auf beiden DS-Bildschirmen, zwischen denen euch ein neuer Greifhaken hin- und hertransportiert. Besonders bei den großgewachsenen End- und Zwischengegnern kommt

AUFWÄRTS Mit dem Greifarm gelangt ihr auf den oberen Bildschirm. Ein cooles neues Feature! BILD: N-ZONE

KNALLHART… aber genial! Die Bosskämpfe sind wie in Contra III ein absolutes Highlight! BILD: N-ZONE

HARDCORE In Levels, in denen man abstürzen kann, verliert man schnell seine Leben. BILD: N-ZONE

EIN GENUSS Fans wird bei der coolen Atmosphäre und der Nähe zu Contra III warm ums Herz! BILD: N-ZONE

dieses neue Feature häufig zum Einsatz. Worauf ihr hingegen verzichten müsst, ist die mächtige Smartbomb, dank der ihr per Tastendruck nahezu jeden Gegner in eurem Sichtfeld auf die Schnelle plätten konntet. Ansonsten bietet *Contra 4* alles, wofür die Reihe bekannt und beliebt ist: pausenloses Geballer, ordentliche Texte, aber auch einen anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad. Dieser ist für den Gelegenheitsspieler eindeutig zu hoch ausgefallen – und auch geschickte Fans des Originals werden sicherlich ins Schwitzen kommen. Verstärkt wird dies noch von den geteilten Bildschirmen, beispielsweise wenn im oberen Bildschirm ein Schuss auf euch abgefeuert wird, der kurzzeitig beim Wechsel vom einen auf den anderen Bildschirm nicht zu sehen ist und dann urplötzlich unten auftaucht. Da ein Release des Titels hierzulande bislang leider nicht geplant ist, werden es wahrscheinlich nur Fans sein, die sich das Spiel aus den USA ordern – aber auch die sollen gewarnt sein: *Contra 4* ist ein stellenweise fast frustrierend schwerer Brocken, der dennoch eine Menge Spaß macht und zeigt, wie ein Remake eines Klassikers auszusehen hat! Der coole Bonus-Content mit Erklärungen über die Historie der Reihe und freischaltbaren Extras wie Versionen der klassischen *Contra*-Titel runden den sehr guten Eindruck des Spiels perfekt ab. ■

Das meint der Retro-Experte

Joachim Hesse, stellvertretender Chefredakteur PC Action und leidenschaftlicher Retro-Liebhaber

Ich kann *Contra 4* wirklich keinem empfehlen – keinem, der nicht den Konami-Cheat kennt oder bereit ist, sich wie ein Kampfhund in das Spiel zu verbeißen. Der Grund: *Contra 4* bestraft jeden Fehler mit dem Bildschirmtod. Der Spielablauf orientiert sich an den ersten NES- und Automaten-Teilen der Serie. Es gibt nicht mehr viele neue 2D-Spiele, die mit so viel Liebe zum Detail glänzen. Retro-Spieler sollten das Modul auf alle Fälle importieren. Für mich bleibt unverständlich, warum Konami diese perfekte Hommage an die „gute alte Zeit" nicht in Deutschland veröffentlicht.

THOMAS EDER muss kämpfen.

Jahrelang habe ich mir ein neues *Contra* gewünscht, das mir ähnlichen Spaß bietet wie seinerzeit *Contra III* für das SNES. Die Atmosphäre, das Gameplay und das Feeling stimmen absolut, doch beim Schwierigkeitsgrad sind die Entwickler für meinen Geschmack doch etwas zu retro. Ein wenig leichter hätte das Spiel schon ausfallen können – egal, ob die Serie für hohen Anspruch bekannt ist oder nicht.

CONTRA 4

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	WayForward
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Niedrig
Europa-Termin:	Nicht geplant
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.com
Alternativen:	Viewtiful Joe: Double Trouble!

- Geniale Atmosphäre
- Perfektes 2D-Gameplay
- Koop-Modus
- Viel zu schwer!

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 75% SOUND 81%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **83%**

Ein Muss für Fans des SNES-Contra, die sich nicht vom zu hohen Schwierigkeitsgrad abschrecken lassen!

Madrics Duo Game Case

Schicke DS-Hüllen mit Nintendo-Motiven

Eure DS-Spiele poltern lose im Rucksack herum oder liegen ständig im Zimmer verstreut? Das Duo Game Case von Madrics macht Schluss mit der Unordnung! Die praktische Aufbewahrungsbox bietet Platz für bis zu sechs DS-Games und den mitgelieferten Ersatz-Stylus. Die Verarbeitung ist gut und auch der Schließmechanismus macht einen hochwertigen Eindruck. Verfügbar in Schwarz, Weiß oder Pink, bietet jedes Game Case dank offizieller Linzenz Original-Motive von Nintendo-Allstars wie Mario, Link, Yoshi und Prinzessin Peach. ■

TEST
MADRICS DUO GAME CASE

Typ:	Aufbewahrung
Hersteller:	Madrics
Web:	www.madrics.de
Preis:	ca. € 13,-
Preis-Leistung:	Zufriedenstellend

- Saubere Verarbeitung
- Viele verschiedene Motive
- Lizenziertes Produkt
- „Nur" für sechs Spiele

WERTUNG ★★★★★

Schickes und funktionelles Aufbewahrungsutensil für sechs DS-Games. Dank verschiedenster Nintendo-Motive auch ein schönes Sammlerstück.

Hama Light Stand

Endlich Ordnung rund um die Wii

Auch diesen Monat stellen wir euch ein Aufbewahrungssystem für die Wii-Konsole vor. Hamas Light Stand ist ein transparenter, vertikaler Standfuß mit blauer Beleuchtung und einem integrierten Lüfter, der eure Konsole zusätzlich kühlt. Während das nicht allzu helle Leuchtkabel abschaltbar ist, läuft der Ventilator bei eingeschalteter Konsole immer mit. Die Stromversorgung erfolgt über einen der USB-Anschlüsse der Konsole, dank abnehmbarer seitlicher Einsätze finden außerdem je zwei Wii-FBs und Nunchuks Platz im Light Stand. ■

TEST
HAMA LIGHT STAND

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Hama
Web:	www.hama.de
Preis:	ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Design und Verarbeitung ordentlich
- Stauraum für je zwei Wii-Motes und Nunchuks
- Konsole steht etwas wackelig
- Zusatzlüfter nicht abschaltbar

WERTUNG ★★★★★

Ein weiteres praktisches Zubehör für Ordnung im Zockzimmer. Aufgrund des transparenten Kunststoffs passt der Light Stand optisch aber eher weniger zur Wii.

Logic3 Wii Charge Dock

Für Fans: Mario und Co. schützen den DS.

Mittlerweile hat jeder Hersteller von Konsolenzubehör eine Ladestation im Sortiment. So auch Logic3, mit deren Charge Dock ihr nicht nur den mitgelieferten Wii-Akku, sondern auch (nicht enthaltene) normale Akkus (AA) laden könnt. Den Ladezustand könnt ihr an einer Anzeige des Docks ablesen, das via USB an die Wii angeschlossen wird. Die versprochenen 20 Stunden Laufzeit erreichen beide Akkus allerdings nicht ganz! Insgesamt hat Logic3 trotzdem eine – dank des blau leuchtenden Sockels – schicke und preislich faire Ladestation im Angebot. ■

TEST
LOGIC3 WII CHARGE DOCK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.de
Preis:	ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Zufriedenstellend

- 2 Akku-Lösungen in einem Set
- Beleuchteter Sockel
- Ordentliche Laufzeit des Akkus
- AA-Ladestation notwendig?

WERTUNG ★★★½★

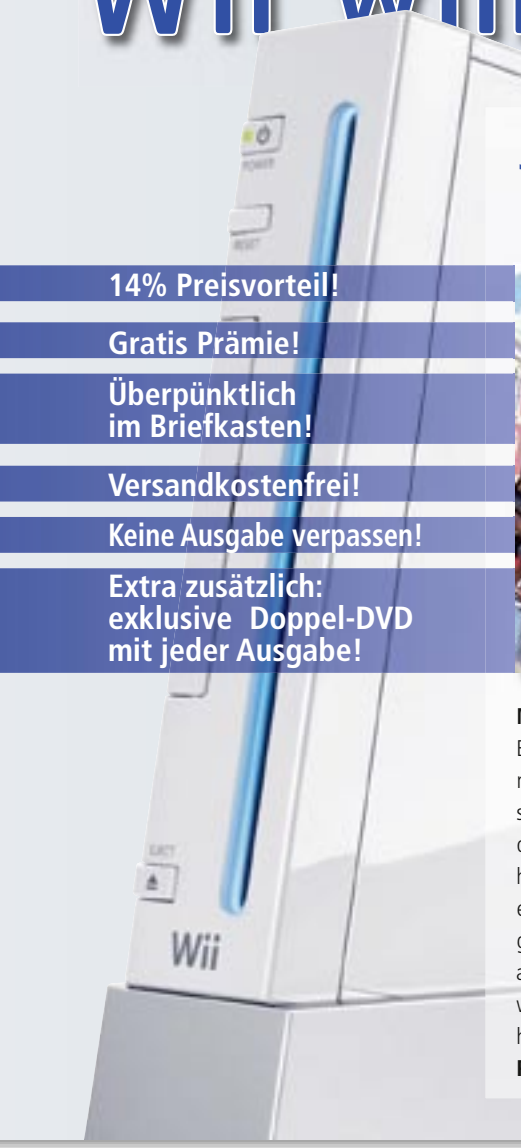
Mit der Ladestation von Logic3 habt ihr stets volle Batterien, egal ob ihr den mitgelieferten Akku oder normale AA-Akkus benutzt!

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★★
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★★
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★★★
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★★½
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½★
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½★
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★★
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★★
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★★
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★★
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★★
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★★
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★★
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★★★
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★★

Wii will entertain you!



JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

- 14% Preisvorteil!
- Gratis Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive Doppel-DVD mit jeder Ausgabe!

MySims (Wii)
Erkunde mit MySims eine komplett neue Welt - eine Welt, die du gestalten kannst! Ziehe in eine Stadt, die in letzter Zeit einige Probleme hatte. Mit ein wenig Kreativität und ein bisschen Hilfe der anderen Bürger kannst du diesen Ort jedoch aufblühen lassen. Finde heraus, was die Bewohner brauchen und hilf ihnen, das Leben zu genießen.
Prämien-Nr.: 003306

NFS ProStreet (Wii)
Mit Need for Speed ProStreet tauchst du tief in die Streetracing-Szene ein und begibst dich an die spannendsten Schauplätze der Welt. Dein Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und deinen Ruf gegen die besten Streetracer auf die Probe zu stellen.
Prämien-Nr.: 003307

50 EURO Gutschein sqoops
Der Einkaufsgutschein von sqoops hat einen Wert von satten 50 € und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet unter www.sqoops.de findet, eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. So bekommt ihr auch genau das, was ihr wollt! Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 88 25 277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 51,60/12 Ausg.; Ausland: € 63,60/12 Ausg.; Österreich: € 56,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 43

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

LESERBRIEFE

» Es macht mich traurig und wütend, wenn ich sehe, wie ein Spiel plötzlich möglichst jedem gefallen soll. «

Nintendo ist erfolgreich wie nie – vor allem dank eingängiger Casual-Spiele. Droht dadurch das Ende für „richtige" Spiele? Wird ab jetzt jeder Titel Mini-Games und Mii-Unterstützung bieten und den „Hardcore-Zocker" kaum noch fordern? Droht die Invasion der „Casual-Zombies"? Einer unserer Leser denkt ernsthaft drüber nach.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Nachträglich ein gutes neues Jahr!
MARKUS MEHLER

Schade, dass es für Star Wars: The Force Unleashed keinen Lichtschwertaufsatz gibt ...
FABIAN SCHMIDT

Nun habe ich Super Mario Galaxy komplett durch. Und nun? Ich brauche Nachschub!
STEFFEN E.

Die Bilderbuchgeschichte in SMG ist einfach wunderschön! Solltet ihr unbedingt auch lesen!
FREDERIEKE DITTRICH

Ich wette, Factor 5 macht ein Turrican für die Wii, und wehe es ist nicht in 2D!
FRANK

Ich wünschte, Super Mario RPG kommt für die Virtual Console.
ROBERT Z.

DROHT DER CASUAL-GAU?

Hallo N-ZONE!
Ich muss meine Meinung zu den Casual-Games loswerden. Was als netter Versuch, neue Käuferschichten zu erreichen, angefangen hat, ist mittlerweile zu einer echten Krankheit des Videospielmarktes geworden. Was an der Sache aber besonders stört – neben der Tatsache, dass die echten Spiele immer mehr verdrängt werden –, ist die „Korruption" der echten Spiele durch „Casual-Elemente". Das fängt bei Sachen wie unnötigen Schütteleinlagen an und zieht sich durch alle Bereiche (siehe Mii-Wackelkopf in *Metroid Prime 3*).
Es macht mich einfach jedes mal traurig und wütend, wenn ich sehe, wie ein Spiel, das eigentlich immer eine bestimmte Zielgruppe angesprochen hat, plötzlich möglichst jedem gefallen soll und dafür natürlich auch Entsprechendes getan wird (siehe „Casualisierung" oder Nintendos neue TV-Werbefilme).
Es kann doch nicht so schwer zu akzeptieren sein, dass gewisse Spiele eben nicht von allen gemocht werden können. Jemand, der nichts mit Fußball anfangen kann, kauft sich eben kein *Fifa*, die anderen kaufen es sich, weil sie Spaß am Fußball haben. Wenn dann aber wieder zwanghaft versucht wird, das Spiel jedem schmackhaft zu machen, wird eben auf die altbewährten Miis zurückgegriffen. Wenn ich Fußballfan wäre, würde mich das ganz schön nerven, dass meine alteingeschworene Spielserie auf diese Art „erweitert" wird. Und das ist nur ein Beispiel von vielen! Die Hersteller sollten etwas weiterdenken als bis zum nächsten „Partykracher", der wieder zig Millionen bei minimalen Entwicklungskosten in die Kassen spült. „Sustainable Development", nachhaltige Entwicklung, bekommen wir in Erdkunde immer gepredigt: Wirtschafte so, dass auch deine Nachkommen noch etwas davon haben. Irgendwann wird der Markt gesättigt sein, was macht Nintendo dann? Tiere und Pflanzen als neue Zielgruppe? Ich bin gespannt, wie das alles weitergeht, lasse mir aber gerne beweisen, dass der „GAU" gar nicht erst eintreten muss, damit die Spieleentwickler wieder klar im Kopf werden.
Macht weiter so,
TINGLE

LOB FÜR DIE VIRTUAL CONSOLE

Hi N-ZONE-Team!
Ich möchte jetzt auch mal meine Meinung zur Virtual Console loswerden, nachdem dieses Thema schon in den letzten N-ZONE-Ausgaben diskutiert wurde! Ich habe meine Wii jetzt seit 13 Monaten und habe in dieser Zeit immer wieder versucht, meine Mutter zum Zocken zu bringen – so wie zu SNES-Zeiten, als wir noch zusammen *Mario Kart* und *Donkey Kong Country* gespielt haben! Selbst mit *Wii Sports* konnte ich sie nicht locken. Aber als sie *Super Mario World* auf der Wii sah (Ich habe es zwar schon x-mal durchgezockt, aber irgendwie musste ich es für meine Wii haben), wollte sie es auf einmal auch spielen. Den Controller hat sie so schnell nicht wieder aus der Hand gelegt. Ein wahrhaft bewegender Moment! Also an alle, die schlecht von den VC-Spielen reden: Vielleicht könnt ihr nichts damit anfangen, ist ja auch okay, aber die Wii soll ja die ganze Familie vor dem Fernseher zusammenbringen und durch die VC-Spiele wird die Wii derart bereichert, dass wirklich für jeden was dabei ist!
RUMPEL

NINTENDOS NEUE WEBSEITE

Hallo N-ZONE!
Nun muss ich mich aber zu Nintendos aktuellen Webauftritt äußern. Die letzte Homepage war ja schon nicht so toll, hatte aber noch ihren Charme. Aber was Nintendo nun geleistet hat, ist eine Frechheit. Die Homepage ödet einen gleich mit dem „tollen" Casual-Design an, das man von der Wii kennt, aber dort geht es ja noch. Ich meine, früher war die Homepage farbenfroh, überall Bilder von Mario & Co., und als angemeldetes Mitglied bekam man sogar noch Weihnachtsgrüße zugeschickt. Die Inhalte waren noch einigermaßen okay. Aber die neue Homepage ... Inhaltlich wie optisch einfach grausam. Ich will keine Männer

mit Dreitagebart und Wii-Controller in der Hand auf der Webpräsenz von Nintendo sehen, wo zuvor noch Mario und Link waren. Es war zwar durch die vielen „Neulinge" zu befürchten, die noch keine Ahnung von Nintendo haben und nur durch die Innovation der Wii dazustießen, aber dennoch. Auf der vorletzten Homepage waren sogar noch Informationen zu diversen alten Spielen vorhanden, davon finde ich jetzt nichts mehr. Zu Weihnachten konnte ich auch keine E-Card mehr in meinem Postfach vorfinden, sondern musste auf der Homepage statt wenigstens freundlichen Grüßen nur lesen, was ich in den Weihnachtsferien alles spielen könnte. Werbung im dreistesten Gewand.

Und dann ist da noch der Service mit der Umwandlung von Sternen in Wii-Punkte. Ich freute mich zwar darauf, denn ich als Retrofan liebe den Service. Aber als ich erfahren musste, dass man für 100 Punkte (!), die man sowieso nirgends verwenden kann, schlappe 400 (!) mühsam ersparte Sterne zahlen muss, war's schnell vorbei mit der Freude. Und zu allem Übel konnte ich bisher noch kein einziges Mal eine 500er-Karte ersteigern, geschweige denn eine 1.000er, da die immer bereits vergriffen sind. Das geht doch so nicht!

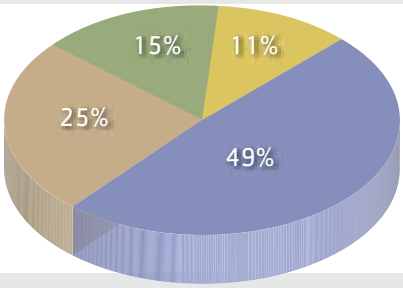
Und zu allem Überfluss haben nun alle Nintendo-Homepages aus den diversesten Ländern einen einheitlichen Look (natürlich den miesen Casual-Look), die zuvor noch alle ihre Eigenheiten hatten. Vor allem um die amerikanische Homepage ist es schade, denn die gefiel mir richtig. Da soll sich echt mal was ändern.

Liebe Grüße, bleibt wie ihr seid!

FROSCHVAMPIR

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

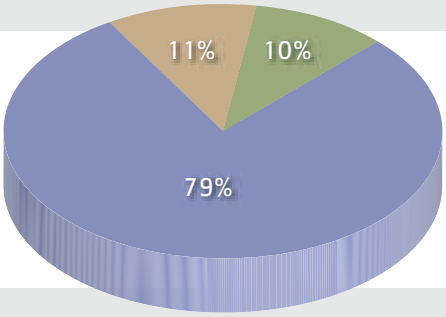


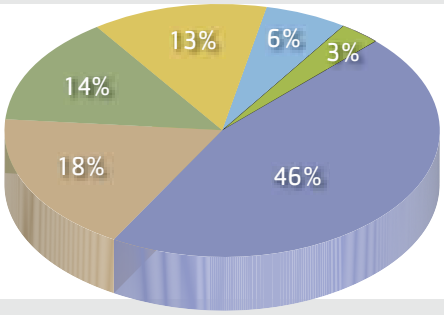
Wünscht ihr euch für den nächsten Teil der *Zelda*-Serie Sprachausgabe?

- Ja, solange es dem Spielgefühl nicht schadet.
- Nein, dadurch würde der Serie der Zauber genommen.
- Unbedingt! Alles andere wäre schlichtweg peinlich.
- Ist mir völlig schnuppe!

Mehrspielermodi per Splitscreen. Ist das noch zeitgemäß?

- Klar, solange es Spaß bringt!
- Nein, Splitscreen nervt. Netzwerk- oder Online-Modi rocken!
- Da bin ich unentschlossen.



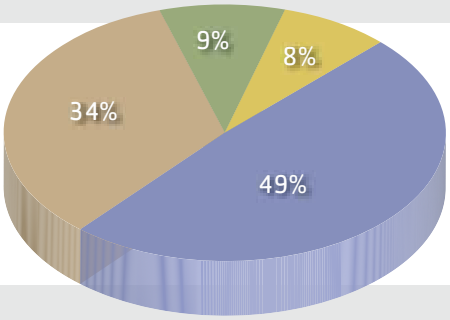


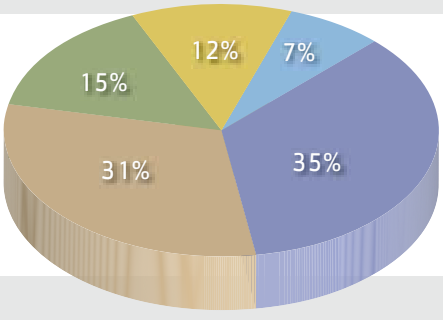
Welche Konsole sollte eurer Meinung nach zum Virtual-Console-Line-up hinzukommen?

- Game Boy
- Sega Saturn
- Weiß nicht
- Andere Konsole
- Sega Master System
- Atari 2600

Habt ihr beim Wii-Spiele-Kauf schon einmal eine absolute Niete erwischt?

- Nein, ich war immer zufrieden!
- Ja, einen Kauf bereue ich.
- Habe keine Wii.
- Ja, ich habe sogar schon mehrmals danebengegriffen.





Spielt ihr immer noch Wii Sports?

- Ab und zu spiele ich es.
- Nein, eher selten.
- Nein, überhaupt nicht mehr.
- Klar, sehr oft sogar!
- Habe keine Wii.

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Videospiele machen Spaß! Sie unterhalten uns, bringen uns zum Lachen, lassen uns nachdenken. Oder sie erschrecken uns so richtig. Gerade Grusel-Games à la *Eternal Darkness* sind immer wieder spannend. Denn da können wir herausfinden, wie cool wir sind und ob wir uns wirklich so leicht Angst einjagen lassen. Und wenn man es übertreibt? Dazu hatte unser User „meisternintendo" eine gute Frage: „Hattet ihr wegen Videospielen schon einmal Albträume?" Na, da wollen wir doch mal sehen.

meisternintendo
Ich wollte mal fragen, ob irgendjemand hier schon einmal Albträume wegen eines Videospiels bekommen hat!? Bei mir war das so: vor ca. 10 Jahren habe ich von morgens bis 23.00 Pokémon Blau gespielt. In der Nacht haben mich dann die Pokémon angegriffen; schon hart ... Ich war damals erst acht!

HyrulesMan
Hatte ich früher auch mal, durch die niedrige Auflösung und die merkwürdigen Texturen wirkt das Spiel total abstrakt und surrealistisch. Und dann auch noch Missingno, das so aussieht, als wäre es aus Pokémonteilen zusammengesetzt. Das kann einen schon nach zu langer Spielzeit etwas verstören als kleinen Jungen.

GalaxyFan1
Ich hab vor 4 oder 5 Jahren, also mit 11, bei meinem Bruder GTA3 gespielt. Seitdem hab ich mehr Achtung vor den USK-Entscheidungen.

Cocktail
Nach einer Überdosis OoT bin ich eines Nachts in einem pixeligen Todesberg getoastet worden. Wenn ich's mal übertreibe (was selten genug vorkommt), dann ist es eigentlich recht wahrscheinlich, dass mich das missbrauchte Game „heimsucht".

To1
Meine Schwester hatte mal einem Albtraum von Trace, dem Kopfgeldjäger aus Metroid Prime 3.

DoubleScreen-Fan
Ich habe früher so viel Pokémon gespielt, dass ich von der Musik im Spiel geträumt habe.

RandyOrton4
Am meisten Angst hatte ich beim Resident-Evil-Remake auf dem Cube. Bei dem Spiel stieg mein Puls oft in die Höhe. Albträume hatte ich nie.

Morf-Senfbaer
Ich habe an sich keine Albträume von Videospielen. Nur wenn ich an einem Tag zu lang ein Game zocke und ich mich abends schon freue, es am nächsten Tag wieder zu zocken, dann träume ich meist wirres Zeug von dem Game.

LOX-TT
Ich hab mal von Tetris geträumt, dass gigantische Ls, Ts, etc. vom Himmel fallen und ich aufpassen muss, nicht erschlagen zu werden. Da war ich sieben oder acht.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

DIE IMPORT-FRAGE

Hallöchen N-ZONE-Redaktion!

Ihr könnt mir sicher weiterhelfen, weil ihr ja öfters Import-Spiele testet. Ein Freund von mir fährt nämlich im März in die USA in den Urlaub. Da will ich mir auf jeden Fall *Super Smash Bros. Brawl* mitbringen lassen. Läuft das Spiel auch auf meiner Wii? Wenn nicht, was muss ich kaufen, damit es geht? Gibt es dafür eine Software? Ich muss das Spiel endlich zocken!

Grüße aus Berlin,
MATTHIAS

Hallo Matthias,
leider müssen wir deinen Enthusiasmus bremsen, denn US- und auch Japan-Spiele laufen nicht auf europäischen Konsolen. Lediglich PAL-Spiele funktionieren auf deiner Konsole, also Spiele aus den europäischen Ländern. Für ein US-Spiel bräuchtest du also extra eine US-Konsole. Die ist teuer und schwer zu ergattern. Außerdem sollte dein Fernseher das NTSC-Signal mit 60 Hz verstehen oder besser noch das Komponentensignal 480p. Für beinharte Nintendo-Fans ist das vielleicht eine Alternative. Aber vielleicht erscheint ja irgendwann ein Freeloader für Wii, allerdings gibt es keinerlei Gerüchte

KoMiiker-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das ausgefallenste Mii!

Unser KoMiiker-Wettbewerb ist langsam an seinem Ende. Einmal könnt ihr noch ein möglichst verrücktes Mii bauen, dann gibt es wieder andere Vorgaben. Macht ein Foto eures fertigen Miis und schickt es mitsamt eurem Namen und eurer Adresse an redaktion@n-zone.de! Wer das abgefahrenste Mii gebaut hat, darf sich auf ein nettes Spiel freuen! Bei exakt gleichen Einsendungen entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein Mii ohne Nase. Wir bekamen viel Post mit vielen ausgefallenen Vorschlägen. Am Ende konnte sich Christian Sanders aus Nortmoor durchsetzen. Herzlichen Glückwunsch!

Diesmal suchen wir ein Mii mit einem möglichst verrückten Bart. Ob Schnurrbart, Vollbart oder Koteletten – lasst eurer Kreativität freien Lauf und überrascht uns!

Einsendeschluss: 17. Februar 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)

BEKANNTES GESICHT Christians Mii scheint einem LEGO-Bastelkasten entsprungen zu sein. Hübsch! BILD: PRIVAT

diesbezüglich. Unser Tipp: Lass dir ein paar coole DS-Spiele mitbringen, die es noch nicht bei uns gibt.

WO BLEIBT DAS SCHADENSMODELL?

Liebes N-ZONE-Team,
ich hab ein Problem. Und zwar reißt es die Autos in den Trailern von *NfS: ProStreet* bei Crashs förmlich auseinander. Sprich: Die ganzen Einzelteile fliegen durch die Gegend. Nun habe ich das Spiel für die Wii gekauft und dann kam der Schock. Immer, wenn ich wo anrenne, dann kommen nur Kratzer rein, keine Dellen, gar nichts. Bei einem Totalschaden genau das Gleiche. Trotzdem werden in den Bildern bei *NfS: ProStreet* immer geschrotete Autos gezeigt – auch auf der Wii. Jetzt hab ich mir gedacht, dass man das einstellen oder freispielen muss. Auch auf der Verpackung steht, dass das Auto in Stücke gerissen wird. Es würde mich freuen, wenn ihr mich aufklären könntet.
MARKUS

AUGENWISCHEREI Die Packung von Pro-Street zeigt PS3-Grafik und verspricht mehr, als das Spiel hält. BILD: N-ZONE

Hallo Markus,
leider müssen wir dich enttäuschen. Das detailreiche Schadensmodell, bei dem die Autos richtig zerlegt werden, gibt es nur bei den Versionen für PS3 und Xbox 360. Das verriet uns der Producer – John Doyle – bereits Ende Juli im Interview. Ein weiterer Unterschied liegt in der Grafikqualiät, und einen Online-Modus hat die Wii-Version auch nicht. Es ist natürlich frustrierend und bedenklich, dass die Verpackung 360-Screenshots zeigt und ein richtiges Schadensmodell verspricht. Schade, dass unsere Testversion noch hüllenlos war, sonst hätten wir diesen Mangel sicher kritisiert.

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu: Am **29. Februar 2008** stehen wir euch zwischen **16 und 17 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail an **redaktion@n-zone.de** oder per Brief an **Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

BILD: N-ZONE

ANZEIGE

Die N-ZONE als Minimagazin für euer Handy

IM NEUEN LOOK MIT NEUEN FEATURES

Das N-ZONE-Minimagazin für euer Handy ist ab sofort mit vielen neuen Features ausgestattet. Wir sagen euch, was sich geändert hat.

Ab sofort könnt ihr den Internetauftritt der N-ZONE mit eurem Handy, PDA und Blackberry nutzen. Die Darstellung und Navigation der N-ZONE-Webseite wird dabei optimal an das jeweilige Endgerät angepasst. Dafür ruft ihr einfach die Adresse www.videogameszone.de im Browser eures mobilen Endgerätes auf. Hier steht euch eine mobil optimierte Version der neuesten Beiträge direkt aus der N-ZONE-Redaktion zur Verfügung. Nutzt die neuen Features und bewertet die Artikel oder versendet sie per Mail an eure Freunde. Zum Betrachten der Inhalte ist kein Software-Download mehr notwendig. Nutzt dafür einfach den vorinstallierten Browser eures Handys.

Das N-ZONE-Minimagazin ist kostenlos! Ihr zahlt lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters. Diese Gebühren sind von eurem Mobilfunkvertrag abhängig.

MULTIKOMPATIBEL: Das N-ZONE-Minimagazin ist mit fast allen gängigen Handy-Fabrikaten zu empfangen.

SO FUNKTIONIERT'S

So kommt ihr in den Genuss eures N-ZONE-Minimagazins

Tippt diese Adresse in den Browser eures Handys!

www.videogameszone.de

Eure Vorteile:

1.) Kein Software-Download mehr notwendig!
2.) Immer aktuelle Beiträge
3.) Möglichkeit der Personalisierung
4.) Multikompatibel

Anmerkung:
Es fallen lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters an.

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Die besten Regisseure nur bei uns!

Kennt ihr Simon Langkemper, den Regisseur der Realverfilmung *The Legend of Zelda: Stone of the Past*? Oder Stephan Gerner und Kilian Sterff, die Macher von *Hero Kids*? Falls nicht, seid ihr entweder kein N-ZONE-Plus-Abonnent oder ihr habt die coolsten Filmproduzenten des Nintendo-Universums verpasst! Auf der aktuellen DVD präsentieren wir euch das neue Werk von Stephan und Kilian: In *Hero Kids* stapfen die beiden Fans durch die Pokémon-Welt und treffen nicht nur auf gleichgesinnte Trainer, sondern machen auch die Bekanntschaft mit Pikachu und Co. Der Film ist mit viel Liebe zum Detail gemacht und verspricht 45 Minuten Unterhaltung mit Dauerschmunzel-Garantie. Und nun: DVD ins Laufwerk legen und die Play-Taste drücken! Wer wissen möchte, wie der Film entstand, der findet auf dieser Seite das Making-of. Viel Spaß und bis zum nächsten Mal!

CHRISTOPH KRAUS
22,
Redakteur

Making of Hero Kids – Der Film

N-ZONE-exklusiv: Das Tagebuch der Pokémon-Fan-Filmemacher

ALLE BILDER: PRIVAT

Die besten Fan-Projekte

Heute: Nintendo Fun Gamer (www.nfgamer.de)

Was macht euren Clan zu etwas Besonderem?
Unseren Clan machen zwei Dinge zu etwas Besonderem: Unsere wunderbaren aktiven Mitglieder, die nahezu immer dabei sind, sich in Spielen zu verbessern und einfach den Spielspaß zu genießen. Und das Adminteam, welches nahezu perfekt zusammenarbeitet, um so für alle Mitglieder da zu sein und auch technisch die Clanpage zu verfeinern.

Welche Turniere stehen bei euch in nächster Zeit auf dem Plan?
Geplant sind in nächster Zeit Turniere in *Pokémon Diamant/Pearl* und in *Metroid Prime Hunters*. Sobald *Mario Kart Wii* und *Super Smash Bros. Brawl* in Deutschland erhältlich sind, wird es auf jeden Fall dazu welche geben.

Welche Spiele werden bei euch gezockt?
Momentan haben wir Squads für *Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters*, *Pokémon Diamant-* und *Perl-Edition*, *Custom Robo Arena*, *Mario Strikers Charged Football*. Bald folgen *Mario Kart Wii* und *Smash Bros. Brawl*.

Worauf freut ihr euch am meisten?
Was Spiele anbelangt, freut sich der ganze Clan bereits auf die Topspiele: *Mario Kart Wii* und *Smash Bros. Brawl*! Wir freuen uns über jeden Leser, der auf unsere Clanpage klickt. Natürlich sind auch Clansuchende bei uns gut aufgehoben. Und noch eine Empfehlung: Kauft euch weiter die N-ZONE!

powered by SEGA®

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

Guitar Hero III: Legends of Rock
Wählt das Lied „Welcome to the Jungle!" auf der Schwierigkeitsstufe „Profi". Viel Spaß beim Abrocken!

AKTUELLER WII-CONTEST

Super Mario Galaxy
Diesmal suchen wir den Highscore im Minispiel „Aufzieh-Derby". Allen Teilnehmern drücken wir ganz fest die Daumen!

AKTUELLER DS-CONTEST

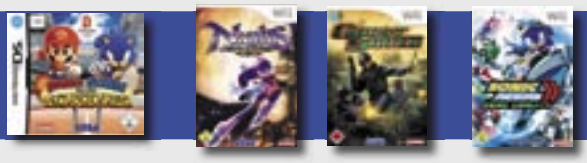
Mario & Sonic bei den Olympischen ...
Hier ist der Rekord in der Disziplin „Hammerwerfen" gefragt. Einfach der Hammer! Zeigt den anderen, wo er hängt!

Wi-Fi-CONTEST

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **14. Februar** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:



Highscores aus der letzten N-ZONE

MARIO PARTY DS (Steinblocks Schlacht)

Platz	Zeit	Name
1.	29.490	Christian Revermann
2.	17.757	Emre Yöreci
3.	13.224	„Salzklinge"
4.	12.791	Maik Witzig
5.	9.144	Julian Revermann

SUPER MARIO GALAXY (Challenge-Surfen)

Platz	Zeit	Name
1.	45:19 s	Arnoldi Alessio
2.	47:88 s	Christian Revermann
3.	47:95 s	Julian Riederer
4.	48:06 s	Benedikt Schlosser
5.	48:08 s	Julian Revermann

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN (100m-Sprint)

Platz	Zeit	Name
1.	9,266 s	Daniel Both
2.	9.269 s	Julian Hafner
2.	9.269 s	Julian Revermann
4.	9,276 s	Kevin Massinon
5.	9,303 s	Björn Rüggeberg

Macht mit beim N-ZONE-Fasching

Wer maßschneidert das coolste Nintendo-Kostüm? Verkleidet euch als Mario, Link, Peach und Co.!

Ufftata-ufftata! Bald steht Karneval, Fasching, Fastnacht (oder wie ihr auch immer dazu sagt) vor der Tür. Was wäre passender, als sich in der fünften Jahreszeit als Mario zu verkleiden? Oder als Link? Oder Prinzessin Zelda? Unser Leser Achim Tillmann hat's vorgemacht und uns ein Foto geschickt, das ihn im Mario-Kostüm zeigt. Dies ist gleichzeitig der Aufruf an euch: Schickt uns eure coolsten selbstgeschneiderten Nintendo-Faschingskostüme an redaktion@n-zone.de! Die besten Einsendungen veröffentlichen wir online und in der nächsten N-ZONE. ■

HÜRDENLAUF Mit dem großen Button auf dem Touchscreen springt ihr über Hindernisse, während ihr den Stylus schnell über den Pfeil bewegt. BILD: KONAMI

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten das Team von Sumo Digital bei der Entwicklung der Neuauflage des 80er-Jahre-Klassikers von Konami.

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Online-Multiplayer
Teil 3: Steuerung
Teil 4: Programmierung
Teil 5: Lokalisierung, PR/Marketing und Produktion

New International Track & Field

Entwicklertagebuch Teil 3 – Steuerung

AUTOR: THOMAS EDER

In den letzten beiden Ausgaben der N-ZONE gaben uns die Entwickler von Sumo Digital Einblicke in die Konzeption und den Online-Mehrspieler-Modus des neuen *International Track & Field*, diesmal verraten sie uns einige Details zur Steuerung des vielversprechenden DS-Sport-Titels.

Diese ist für Sumo Digital das A und O von *Track & Field* – wer sich an den Klassiker erinnert, wird sich wahrscheinlich noch sehr gut an das wilde Button Bashing erinnern. Dies konnte über die Jahre unkompliziert auf Konsolen und Heimcomputer, bei denen man mit Joysticks oder Pads spielt, umgesetzt werden. Doch beim DS mussten sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen: Das Button-Layout des Handheld reicht nicht aus, um dem Spieler das actiongeladene Gameplay so wie in der Vergangenheit zu vermitteln. Außerdem sind die Buttons recht klein und es würde zu viel Aufmerksamkeit des Spielers benötigen, um diese schnell und gezielt zu treffen. Darüber hinaus hält man den DS beim Spielen meistens in den Händen, was sich ebenfalls nicht positiv auf die Hatz nach neuen Rekorden auswirken würde. Also entschied sich das englische Entwicklerstudio, voll auf den Touchscreen zu setzen. Dennoch lässt sich das Spiel auch nur mit den Buttons steuern – diese Steuerungsalternative wird für puristische Spielernaturen integriert, die am liebsten möglichst originalgetreu zocken. Laut Sumo Digital ist das Spiel trotzdem für die Steuerung via Touchscreen ausgelegt – mit der Button-Steuerung bietet man den Fans nur eine Alternative.

Auch wenn das für die Entwickler des Spiels eine sehr wenig überraschende Aussage ist, sind die Herren von Sumo Digital fest davon überzeugt, dass sich das Spiel brillant mit dem Touchscreen und dem Stylus steuern lässt. Damit das Feeling des Button Bashings auch auf dem Handheld so richtig schön zur Geltung kommt, müssen die Spieler meistens

» Das Gefühl der Anstrengung bei einem harten Wettkampf und die Erschöpfung danach kommen hervorragend zur Geltung. «

ZEITREISE Um sich Inspirationen für die DS-Steuerung zu holen, verbrachten die Entwickler viel Zeit vor dem Arcade-Automaten aus dem Jahre 1983. Besonders wichtig war dabei jederzeit, dass sich das Remake des Klassikers auch möglichst wie das kultige Original anfühlt. BILD: KONAMI

den Stylus schnellstmöglich von einem Punkt auf dem Screen zu einem anderen „schrubben" und zudem in einigen Disziplinen zum richtigen Zeitpunkt auf einen auf dem Bildschirm abgebildeten Button drücken, um etwa Aktionen wie Springen, Werfen oder Schießen auszuführen. Besonders wichtig war es für die Entwickler der Sumo Digital Studios, den ursprünglichen „3-Buttons-Gedanken" auch in die DS-Fassung zu integrieren. Der Einfachheit dieses Systems wurde während den Arbeiten an der Steuerung stets höchste Aufmerksamkeit gewidmet. Sobald sich die Steuerung während der Tests zu komplex anfühlte, setzten sich einige der Macher des Spiels an die originale Spielhallenversion aus dem Jahre 1983 und überlegten, wie man das Kontrollsystem des Remakes abspecken kann, damit es sich möglichst wie das Original anfühlt.

Und diese Mühen scheinen belohnt zu werden: Laut Sumo Digital fühlt sich das System großartig an – das Gefühl der Anstrengung bei einem harten Wettkampf und die Erschöpfung danach kommen beim DS – genau wie beim Ur-*Track & Field* – hervorragend zur Geltung. Der Spieler merkt, dass er so viel bekommt, wie er investiert – verbissene Gesichtsausdrücke und Schweißperlen auf der Stirn lohnen sich also!

Doch nicht nur auf Geschwindigkeit kommt es beim DS-*Track & Field* an, bei einigen Events wie Rudern oder Radfahren muss der Spieler auch sein Rhythmus-Gefühl unter Beweis stellen. Hier zeigt sich das Steuerungs-System sehr flexibel, sodass es sogar einige Disziplinen gibt, in denen der Spieler einerseits schnelle Finger benötigt, andererseits aber auch Geduld und rhythmische Fähigkeiten. All diese verschiedenen Steuerungs-Möglichkeiten sind so leicht und schnell erlernbar, dass sie schon nach zwei oder drei Versuchen vom Spieler beherrscht werden und dieser dann weiter an seiner Technik feilen kann, anstatt sich ewig damit zu beschäftigen, wie er das Spiel denn steuern soll.

Während der Entwicklung der Steuerung mussten die Herren der Sumo Digital Studios stets eine Gratwanderung zwischen dem Gameplay des Originals und ihren eigenen Ideen meistern, besonders in Hinsicht auf die zahlreichen neuen Disziplinen. Bot das erste *Track & Field* aus dem Jahre1983 lediglich sechs Disziplinen, wuchs die Anzahl jetzt auf stolze 24 verschiedene Wettkämpfe, die der Spieler auf dem Nintendo DS bestreiten kann. Zudem sollte das Spiel ausreichend Abwechslung bei der Steuerung bieten, was sich teilweise nur schwer mit dem Grundprinzip der simplen, nicht wirklich abwechslungsreichen Steuerung, die viel zum Charme des Originals beiträgt, vereinbaren ließ. Und dennoch sind die Schöpfer des Spiels davon überzeugt, diese Gratwanderung gemeistert zu haben und dem Spieler genug Abwechslung zu liefern, ohne sich zu weit von der ursprünglichen unkomplizierten Bedienbarkeit des Originals zu entfernen. Auch das Mikrofon des DS wird unterstützt: Durch Rufen kann der Spieler seinen Figuren etwas mehr Boost verleihen, was besonders beim Spielen in der Öffentlichkeit für verwunderte Gesichter beziehungsweise Gelächter sorgen wird! ■

Unser kleiner Comicladen

Hach, das waren noch Zeiten, als es kostenlose Nintendo-Comics in den Elektromärkten und Spielzeugläden gab! Ob *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong Country* oder *Kirby* – all diese Helden haben weit mehr drauf, als sie in den Videospielen preisgeben. Wusstet ihr etwa, dass Kirby auch das Zeug zum Profi-Detektiv hat? Dieses Talent beweist er jedenfalls in Sonderausgabe 3 des Club-Nintendo-Magazins. Noch viel schockierender: Kirby raucht und isst ungesundes Fast-Food! Beweis gefällig? Den findet ihr auf www.n-zone.de unter dem Suchbegriff „kirby". Aber wir wollen in dieser Reportage nicht auf der düsteren Vergangenheit unserer Lieblingshelden herumreiten, sondern präsentieren euch stattdessen alle Club-Nintendo-Comics. Ein Riesenlob geht an unsere Stammleser Andi und Daniel Hammerl, die ALLE Comicseiten auf einer DVD fein säuberlich archiviert haben. Danke für das Paket! Ein Riesenlob auch an alle übrigen Leser, die an dieser Reportage mit ihren Fotos mitgewirkt haben!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Club Nintendo Comic # 1: Yoshi's Island

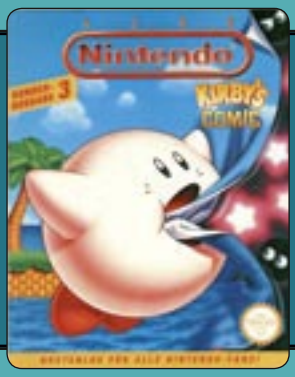
„Vor langer, langer Zeit flog ein Storch über die morgendliche Meeres-Idylle von Yoshis Insel. Im Gepäck hatte er zwei Babys, denen eine große Zukunft prophezeit war ..." – Klingt wie der Beginn eines Grimm'schen Märchens, ist in Wahrheit aber der erste Textkasten des *Yoshi's Island*-Comics von 1995. Hauptakteure waren – oh Wunder – Baby Mario und Yoshi. Der Comic zum SNES-Meilenstein (N-ZONE-Wertung: 93%) ist gleichzeitig der Auftakt der neunteiligen Sonderheftreihe. Getextet und gezeichnet wurden die Comics übrigens allesamt in Nintendos Heimatland Japan. Übersetzt wurde in der deutschen Club-Nintendo-Redaktion in Großostheim.

Club Nintendo Comic # 2: Donkey Kong Country 2

Im selben Jahr veröffentlichte Nintendo auch *Diddy's Kong Quest* für das Super Nintendo und schob den passenden Comic als Marketing-Instrument in die Spielzeugläden. Diddys und Dixies Rettungsaktion lieferte den Stoff für 32 Seiten zielgruppengerechte Unterhaltung. Die Story: King K. Rool knechtet den Affen-Papa Donkey Kong und die jungen Abenteurer eilen zu Hilfe. Im Gegensatz zur enttäuschenden Render-TV-Serie (lief 14 Folgen lang bei Super RTL – produziert wurden allerdings 40 Folgen) wurde King K. Rool im Comic mit seinem richtigen Namen genannt, nicht „King Kroco" wie in der Serie. Das letzte Comic-Panel zeigt übrigens Dixie beim Abrocken mit ihrer E-Gitarre – eben genauso wie im Spiel!

Club Nintendo Comic # 3: Kirby

Der *Kirby*-Comic war keinem direkten Spiel zugeordnet und beinhaltete nicht nur ein Abenteuer, sondern gleich zwei Mini-Episoden. Der Seitenumfang blieb dennoch konstant bei 32 Seiten. Obwohl die Geschichte erst im Frühjahr 1996 erschien, also ein ganzes Jahr vor der Markteinführung des Nintendo 64 in Europa, hatte die Konsole dennoch einen großen Auftritt. Einer der Bösewichte kommentiert das 64-Bit-Gerät wie folgt: „Bald schon, Moon, werde ich mit dieser Maschine die übelsten Videospielkreaturen zum Leben erwecken!" – Product-Placement in Reinform! Heute unvorstellbar: Kirby raucht in einigen Bildausschnitten.



Club Nintendo Comic # 4: Terranigma

Das Schicksal des Planeten Erde und der Kampf zwischen Gut und Böse sind die Story-Aufhänger des Rollenspiels *Terranigma*. Der Super-NES-Klassiker erschien 1996, also in der Endphase der 16-Bit-Maschine, und analog zum Spiel brachte Nintendo den Comic in die Läden. Der Zeichenstil ist deutlich erwachsener als bei den *Kirby*- und *Mario*-Comics, die man aus den bisherigen Club-Nintendo-Sonderausgaben kennt. Auch der Textanteil ist deutlich höher und stilistisch anspruchsvoller. Damit richtet sich Nintendo ganz klar an eine ältere Zielgruppe. Im Gegensatz zum letzten Band verwendet man diesmal eine zeitgemäße Computer-Schriftart statt der damals oft üblichen Handschrift.

Club Nintendo Comic # 5: Lufia

Rollenspiel, zweiter Streich: Kurz vor dem Start des Nintendo 64 in Europa wurde noch eine letzte große RPG-Perle für das Super NES veröffentlicht, Lufia. Was den Look betrifft, orientierten sich die Zeichner an populären Erwachsenen-Mangas mit realistisch gezeichneten Figuren – also von wegen Knubbelnasen und riesige Kulleraugen! Die insgesamt eher düstere Farbgebung wird jedoch durch den Helden und einige Gastauftritte aufgehebelt. Doch auch wenn der Zeichenstil für damalige Verhältnisse Nintendo-untypisch erwachsen wirkt: Heute mutet der *Lufia*-Comic sehr altbacken an – fast wie ein Relikt aus alten Zeiten. So sind die 32 Seiten wohl nur etwas für den beinharten Rollenspieler.

Club Nintendo Comic # 6: LylatWars

Die Pointe „Wer bezahlt eigentlich die Raumschiff-Reparatur?“ auf der letzten Seite ist unter Kennern fast schon legendär. Erstmals bestand die Sonderausgabe nicht nur aus einem zusammenhängenden Manga, sondern zusätzlich auch aus Informationsseiten – in diesem Fall hauptsächlich zu den Charakteren des *Starfox*-Universums sowie zum optional erhältlichen Rumble Pak. Nach den beiden Rollenspiel-Comics ist die *LylatWars*-Geschichte wieder deutlich geradliniger und auch für jüngere Nintendo-Fans leicht verdaulich. Am Schluss der Story verabschiedet sich Obermotz Andross übrigens auf bizarre Weise: „Das... das... kann... nicht... sein... Du... Du.. Du hast mich... ver... nichtet... BADAUZZ!!“

Club Nintendo Comic # 7: Yoshi's Story

Auch der Comic zu *Yoshi's Story,* die siebte Sonderausgabe des Club-Nintendo-Magazins, beinhaltete nicht nur zwei Comic-Geschichten, sondern außerdem (wie bei *LylatWars*) ein paar Einblicke in das Spiel. Daneben präsentierte man ein Entwickler-Interview und legte – Überraschung! – ein Poster bei. In der Story „Auf der Suche nach dem Glück“ spielen Kamek und Minibowser eine wichtige Rolle, außerdem ist eine fiktive Talkshow-Gastgeberin namens Annette in die Story verwickelt. Der Name ist eine Anspielung auf die gleichnamige Redakteurin im Club-Nintendo-Team. Wusstet ihr auch, dass einer der Yoshis „Netty“ (kurz für „Annette“) heißt? In der zweiten Geschichte, „Die Nacht der heulenden Yoshis“, surft Yoshi sogar. Verrückt!

Club Nintendo Comic # 8: Banjo-Kazooie

Man nehme einen Bären und eine Möwe, lasse das Federvieh im Rucksack des Pelzträgers Platz nehmen – fertig ist das Knaller-Jump&Run! Der Comic zu *Banjo-Kazooie* beinhaltet jeweils zwei neunseitige Kurzgeschichten, „Mitternacht im Hexendom“ und „Das Horrorhaus der gefangenen Jinjos“. Der Band erschien 1998 zum Release des Nintendo-64-Hits und hatte zudem ein Poster als Klammerbindung in der Heftmitte. Informationen zum Spiel waren mittlerweile zum Standard-Element in den Club-Nintendo-Sonderausgaben geworden. Verständlich, schließlich dienten die Magazine in erster Linie dazu, Eigenwerbung für die jeweiligen Spiele zu machen.

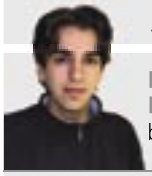
Club Nintendo Comic # 9: Zelda: Ocarina of Time

Nach fünf Jahren verabschieden sich die Club-Nintendo-Sonderausgaben aus den Spielzeugläden, aber das letzte Heft ist nochmal ein echter Knaller: Es ist dem Nintendo-64-Überspiel schlechthin gewidmet: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Das an Weihnachten 1998 veröffentlichte Heft bot nebenbei auch ein Poster, ein Interview mit Shigeru Miyamoto sowie einige Informationen zum Game-Boy-Color-Remake *Link's Awakening*. Auf der vorvorletzten Seite klebte zudem ein Aufkleber, der auf ein offizielles Zelda-Internet-Portal (inzwischen offline) aufmerksam machte.

So, das war's! Wir hoffen, unser kleiner Comic-Exkurs hat euch gefallen?

Noch viel mehr Club Nintendo!

Diese „Jäger und Sammler“-Reportage war aber nur der Anfang! Aus Platzgründen sind wir in dieser N-ZONE nur auf die Club-Nintendo-Comics eingegangen, aber in den nächsten Ausgaben stellen wir euch die Pokémon-Comics, die Hardware-Spezialausgaben und die Club-Nintendo-Kalender vor. Wie immer freuen wir uns auf eure Einsendungen und Erinnerungen an christoph.kraus@computec.de!



AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

Was bringt das Jahr 2008?

Die Wii ist jetzt seit über einem Jahr auf dem Markt und der Virtuellen Konsole geht's mit ihren knapp 8 Millionen getätigten Downloads so richtig gut. Höchste Zeit, die Sterne zu deuten und einen Blick in die Zukunft der system-internen Plattform zu werfen. Was erwartet uns 2008? Nun, da wäre zum einen die bereits angekündigte WiiWare-Funktion, mit der eigens für die Wii programmierte Spiele heruntergeladen werden können. Erste Informationen lassen auf einen WiiWare-Release im zweiten Halbjahr hoffen. Zudem soll es laut Nintendo möglich sein, in naher Zukunft kostenlose Spieledemos über das Internet zu beziehen, ähnlich dem *Metroid Prime 3*-Kanal vor einiger Zeit. Wie ihr seht, werden wir uns in diesem Jahr also nicht nur mit Dutzenden Retro-Gurken und einer Handvoll „echter" Klassiker zufrieden geben müssen. Bleibt nur die Frage, wo die heruntergeladene Software gespeichert werden soll. Die Wii-internen 512 MByte sind bei vollwertigen, komplexen Spielen sicherlich schnell ausgereizt und ständiges SD-Karten-Wechseln macht vermutlich auch keinen Spaß. Irgendein Ass im Ärmel, Nintendo?

Donkey Kong Country 3

Dixie Kong's Double Trouble (SNES, 1996)

Die wilde Affenhatz geht weiter

Dass alle Jubeljahre mal ein Mitglied der Kong-Familie von der durchtriebenen Echsen-Sippe Rool verschleppt wird, hat mittlerweile Tradition. Diesmal hat's den Krawatten tragenden Publikumsliebling Donkey und seinen Kumpel Diddy erwischt. Und da schwierige Zeiten nun mal auch entsprechende Maßnahmen verlangen, bricht die kleine Dixie zusammen mit ihrem Cousin Kiddy auf, das Primatenduo aus den Klauen des größenwahnsinnigen Übeltäters King K. Roolenstein zu befreien. Wie gewohnt bereisen die beiden Affen Wälder, Ozeane, Berge und Höhlen und müssen sich nebenbei mit allerlei Ungeziefer herumschlagen. Die teils aus dem Vorgänger bekannten animalischen Gefährten, darunter Enguarde der Schwertfisch, Squitter die Spinne und Squawks der Papagei, tragen selbstverständlich auch einen nicht unwesentlichen Teil zur Rettungsaktion bei.

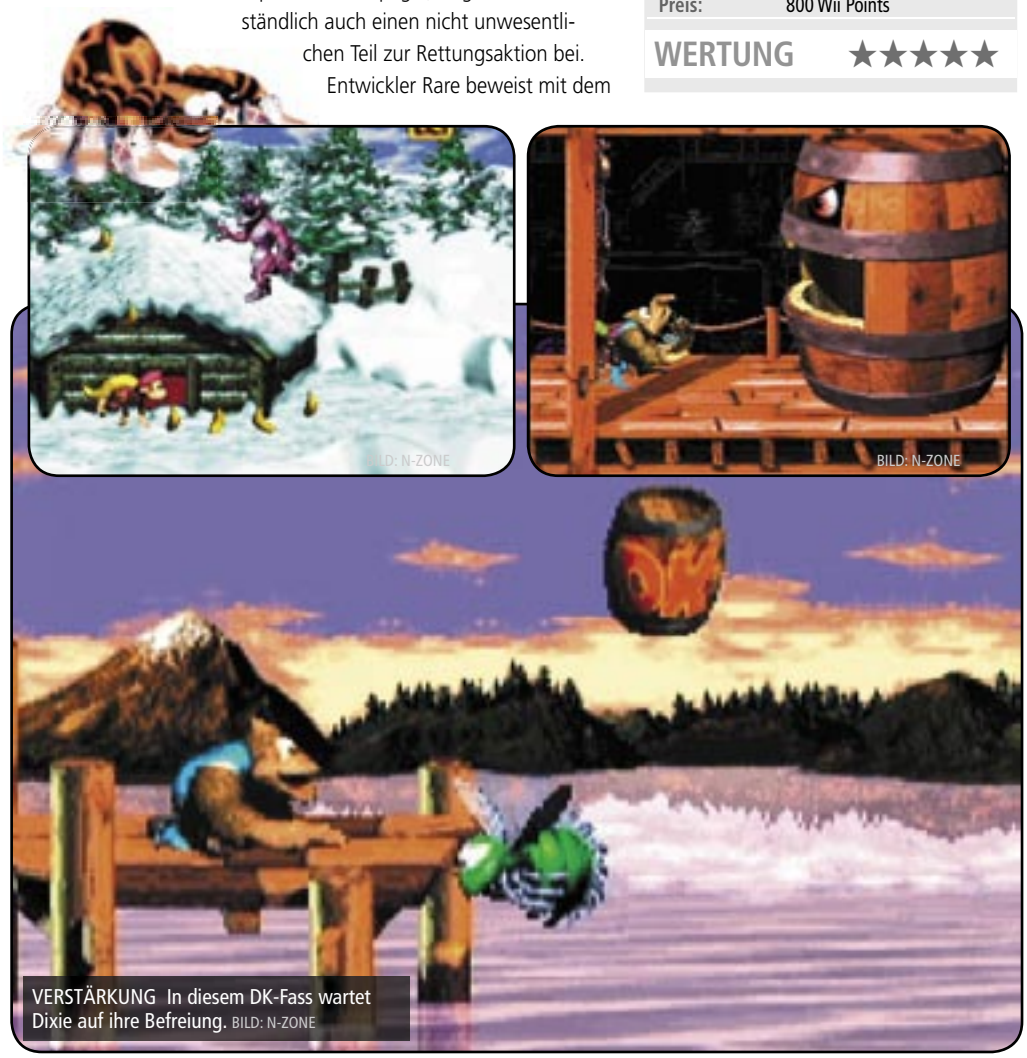
Entwickler Rare beweist mit dem dritten und letzten Teil der *Donkey Kong Country*-Trilogie, dass das Super Nintendo auch zu Zeiten der bereits weltweit etablierten Nachfolgerkonsole Nintendo 64 noch herausragende Spiele zu bieten hat. Zwar verbucht *Dixie Kong's Double Trouble* im Vergleich zu seinen beiden brillanten Vorgängern minimale spielerische Einbußen (die größtenteils auf den Mangel an Neuerungen zurückzuführen sind), es kann jedoch heute wie damals als Musterbeispiel für ein grandioses Jump & Run angesehen werden. **(fk)**

RETRO-TEST

DONKEY KONG COUNTRY 3

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★★



VERSTÄRKUNG In diesem DK-Fass wartet Dixie auf ihre Befreiung. BILD: N-ZONE

NEWS-TICKER

NEWGEO? NeoGeo-Spiele sollen künftig um einige Funktionen erweitert werden. So werden beispielsweise zusätzliche Schwierigkeitsgrade integriert, um die Klassiker an heutige Maßstäbe anzupassen. Löblich!

MASTER SYSTEM AUF DER VC Sega hat bekannt gegeben, dass man in Japan künftig auch Spiele für das Master System auf der Virtual Console anbieten wird. Zu den ersten Spielen zählen Black Belt und Fantasy Zone. Beide Titel sollen im Februar erscheinen. Während Black Belt 600 Wii-Points kostet, schlägt Fantasy Zone mit 500 Wii-Points zu Buche.

Harvest Moon (SNES, 1998)

Bauer sucht Frau: Eine echte Wirtschaftssimulation nach japanischer Art

Nach dem überragenden GameCube-Teil war die Reihe in aller Munde, doch nur wenige kennen den Urvater, der als einer der letzten Super-Nintendo-Spiele 1998 noch nach Deutschland kam. Dementsprechend unbemerkt steckten ihn nur noch die letzten Nintendo-Treuen beinahe heimlich in den Modulschacht. Schade eigentlich, denn alle Spielelemente, die *A Wonderful Life zum Hit* machten, stecken auch im ersten *Harvest Moon*. Als Zufallsbauer macht ihr euch daran, nicht nur euer großes Grundstück ordentlich zu bewirtschaften und langsam einen erfolgreichen landwirtschaftlichen Betrieb zu entwickeln; in erster Linie sollt ihr eine Familie gründen und das Herz einer der vielen attraktiven Dorf-Mädchen gewinnen. Wie alle Frauen sind auch sie am besten mit Geld zu überzeugen, daher steht zwischen einer erfolgreichen Liaison und euch jede Menge Schweiß. Heute wie vor zehn Jahren überzeugt die Bauern-Simulation durch ihren einzigartigen Charme und die sehr leichte Zugänglichkeit, die es euch nach nur wenigen Minuten Spielzeit schwer machen wird, wieder davon wegzukommen. Und die nervige Musik kann man ja zum Glück auch abstellen. **(fk)**

RETRO-TEST
HARVEST MOON

Genre:	Simulation
Hersteller:	Marvelous / Victor
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

ERNTE Bis ihr solch ein Prachtexemplar aus dem Boden zieht, vergehen viele Monde. BILD: N-ZONE

BETTHUPFERL Voilà, das ist euer Speicherpunkt. BILD: N-ZONE

1080° TenEighty Snowboarding (N64, 1998)

Habt ihr ein Snowboard zur Hand? Die Piste gehört euch!

Nachdem *Wave Race 64* die Messlatte für künftige Spiele im Bereich der Extremsportarten bereits gehörig nach oben geschraubt hatte, versuchten sich die Entwickler ein Jahr später am Wintersport. Mit *TenEighty* kreierte Nintendo eine Snowboard-Simulation, die 1998 die Konkurrenz im wahrsten Sinne des Wortes im Schnee stecken ließ. Damals wie heute stehen euch sechs Extremsportler zur Auswahl, mit denen ihr über insgesamt sechs halsbrecherische Pisten boarden könnt. Und auch wenn sich das nicht nach sonderlich viel anhören mag, garantierten die unterschiedlichen Spielmodi, darunter Wettbewerbe, der Trick-Modus und die Trainingsübungen, stundenlange Tiefschnee-Unterhaltung. Vor allem die auch heute noch schönen Licht- und Wettereffekte sowie die genrebedingte, äußerst turbulente Spielmechanik zeichneten *1080° TenEighty Snowboarding* aus. Schade, dass der Nachfolger *Avalanche* das hohe Niveau dieses N64-Klassikers nicht halten konnte. Abschließend eine kleine Info am Rande: Die Snowboard-Veteranen Rob Haywood, Akari Hayami und Ricky Winterborn fanden im drei Jahre später erschienenen GameCube-Spiel *Wave Race: Blue Storm* ihren Platz auf dem Jet-Ski. **(fk)**

RETRO-TEST
1080° SNOWBOARDING

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1000 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

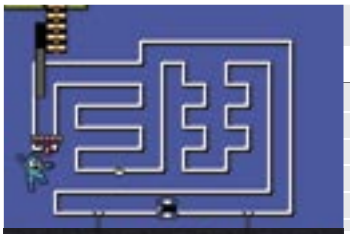
HÜBSCH Achtet auf den See im Hintergrund. Die Berge spiegeln sich im Wasser. BILD: N-ZONE

SPEEDY Akari Hayami erreicht erstklassige Endgeschwindigkeiten. BILD: N-ZONE

Mega Man 2 (NES, 1987)

Die wandelnde Schrottpresse ist zurück.

Als das Ur-*Mega Man* 1987 erschien, wurde ein Kult geboren. Der Action-Held in blau war so beliebt und erfolgreich, dass man ihm zwei Jahre später bereits seinen ersten Nachfolger – *Mega Man 2* – spendierte. Auch diesmal macht der niederträchtige Dr. Wily die Welt unsicher und erschafft acht neue Robot Masters, die es zu eliminieren gilt: Metal Man, Bubble Man, Air Man, Quick Man, Crash Man, Flash Man, Heat Man und Wood Man. Mit einer Handvoll neuer Waffensysteme ausgestattet zieht Mega Man aus, um der Bedrohung Herr zu werden und verarbeitet sämtliche Robo-Bösewichte zu Konservendosen. Der zweite Auftritt des Cyber-Helden punktete vor allem durch das flüssigere Sidescrolling, das fantastische Leveldesign und die kultige Soundkulisse. Aber Achtung: Das Spiel ist mörderisch schwer! **(fk)**



BEWEGLICH Diese Plattform bringt euch nach oben. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
MEGA MAN 2

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Excitebike (NES, 1984)

Staub schlucken auf der Virtual Console

Da *Excite Truck* auch weiterhin hoch in eurer Gunst steht, wollen wir hiermit den Test zu *Excitebike*, einem der ersten NES-Spiele überhaupt, nachreichen. Wie man schon am Screenshot erkennen kann, wird das Motocross-Rennspiel nicht traditionell aus der Draufsicht, sondern aus der 2D-Perspektive gespielt. In den Zwei-Runden-Rennen müssen Beschleunigungspfeile überfahren, Sprungschanzen genutzt und Schotterpisten umkurvt werden, um schließlich als Erster die Ziellinie zu passieren. Auch wenn *Excitebike* technisch in keiner Hinsicht mehr zeitgemäß ist, punktet das Spiel mir rasanter Geschicklichkeitskost. Ein kleiner Tipp: Eine nicht ganz so kultige, aber immerhin ansehnlichere „Kopie" des Spielkonzepts findet sich im Wii-Titel *Thrillville: Verrückte Achterbahn*. **(fk)**

BREIT Die vier Fahrer tummeln sich auf vier Spuren. BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
EXCITEBIKE

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

StarTropics (NES, 1992)

Mike auf den Spuren von Link

StarTropics ist in mehrfacher Hinsicht ein bemerkenswertes Spiel. Zum einen dürfte es wahrscheinlich der einzige Titel von Nintendo selbst sein, der niemals im Mutterland Japan erschienen ist. Zum anderen wartete in der Schachtel des Spiels ein Brief darauf, und unter Wasserdampf geöffnet seiner Geheimnisse beraubt zu werden. Wer dies nicht machte, blieb an einer Stelle stecken und konnte seine Mission quasi nicht beenden. Dieser Brief ist Gott sei Dank in der elektronischen Anleitung inbegriffen. Damit werden einige wohl nie das Ende des *Zelda*-Klons *StarTropics* erleben. Schade eigentlich, denn das hervorragende Action-Adventure darf mit Fug und Recht von sich behaupten, einer der wenigen auch heute noch gut spielbaren und grafisch schönen NES-Titel zu sein **(fk)**

DUNKELHEIT Bei Nacht solltet ihr auf der Hut sein. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
STARTROPICS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Riot Zone (Turbografx, 1993)

Schon wieder ein Actionspiel ...

Und was für eins! In *Riot Zone* wird geschlagen und geballert, was das Zeug hält. Die Freundin des jungen Kampfkünstlers Hawk wunde verschleppt. Und da er und sein Kumpel Tony keine Sekunde ruhen können, ohne die holde Maid in Sicherheit zu wissen, brechen sie auf, dem verantwortlichen Syndikat Dragon Zone den Garaus zu machen und das entführte Mädel zurückzugewinnen. An und für sich ähnelt *Riot Zone* so ziemlich jedem anderen 08/15-Vertreter des Genres: In der Rolle des Helden müsst ihr horizontal scrollende Levels von vorn bis hinten durchforsten und dabei zig Horden von Pixelgegnern niederstrecken. Hört sich nicht sonderlich originell an? Ist es auch nicht! Aber eines hebt *Riot Zone* von der breiten Masse ab: Der Soundtrack war für damalige Verhältnisse äußerst hochwertig und besticht durch Ohrwurm-Melodien in CD-Qualität. **(fk)**

BUNT Die Oberwelt ist mit Bergen und Bäumen gespickt. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
RIOT ZONE

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Hudson Soft
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
StarTropics	Nintendo	Action-Adventure	1	****
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	1	***
Castlevania	Konami	Action-Adventure	1	***
Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	***

500 wii-points

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Dragons Curse	Hudson	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Hudson	Shoot 'em Up	1	****
Bonks Adventure	Hudson	Jump & Run	1	***

600 wii-points

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

800 wii-points

NEOGEO

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
The King of Fighters 94	SNK	Beat 'em Up	1-2	***
Blues Journey	SNK	Jump & Run	1-2	***
Art of Fighting	SNK	Beat 'em Up	1-2	***
Baseball Stars 2	SNK	Sportspiel	1-2	***

900 wii-points

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

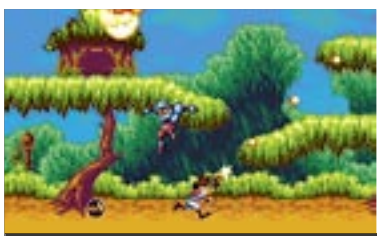
Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****
Donkey Kong Country 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****

800 wii-points

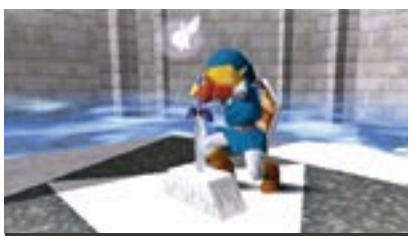
NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****
1080° Snowboarding	Nintendo	Sportspiel	1-2	****

1000 wii-points



SNES-REFERENZ Gunstar Heroes (800 Wii Points) BILD: N-ZONE



N64-REFERENZ Zelda: Ocarina of Time (1000 Wii Points) BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Retro-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

DONKEY KONG COUNTRY 3 (VC)

BILD: NINTENDO

Der erste Teil schaut mir zu altbacken aus, der zweite Ableger ist einen Tick zu schwer (jaa, selbst für mich!) und außerdem ist Kiddy Kong sowieso der Coolste!

Christoph Kraus

SUPER MARIO BROS. 3 (VC)

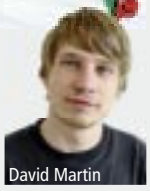
BILD: NINTENDO

Nachdem ich Nintendos Meisterwerk aus dem Jahre 1991nie ganz durchgespielt habe, wird es nun höchste Zeit, dies auf der Virtual Console nachzuholen!

Thomas Eder

1080° SNOWBOARDING (VC)

BILD: NINTENDO



Ab auf die Piste: Endlich kann ich mich wieder in *1080°* auf die virtuellen Hänge stürzen. Das Snowboard-Spektakel macht auch heute noch eine Menge Spaß!

David Martin

MEGA MAN 2 (VC)

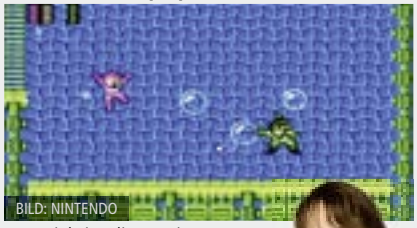
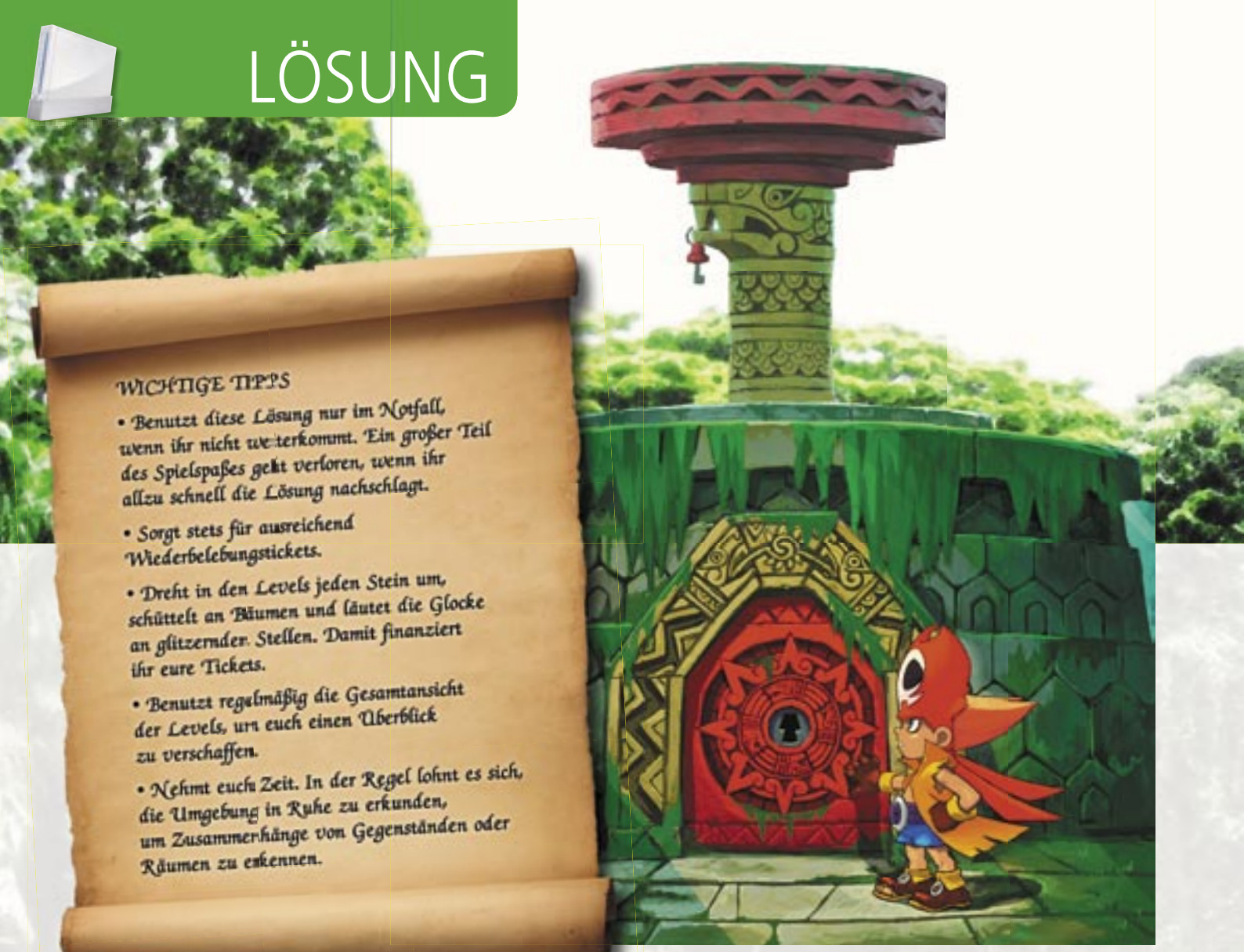


BILD: NINTENDO

Für mich ist die zweite Episode von Mega Mans Abenteuern immer noch die liebste. Hier stimmt alles. Das Gameplay ist ein Traum und die Musik rockt einfach!

Sebastian Stange



WICHTIGE TIPPS

- Benutzt diese Lösung nur im Notfall, wenn ihr nicht weiterkommt. Ein großer Teil des Spielspaßes geht verloren, wenn ihr allzu schnell die Lösung nachschlagt.
- Sorgt stets für ausreichend Wiederbelebungstickets.
- Dreht in den Levels jeden Stein um, schüttelt an Bäumen und läutet die Glocke an glitzernden Stellen. Damit finanziert ihr eure Tickets.
- Benutzt regelmäßig die Gesamtansicht der Levels, um euch einen Überblick zu verschaffen.
- Nehmt euch Zeit. In der Regel lohnt es sich, die Umgebung in Ruhe zu erkunden, um Zusammenhänge von Gegenständen oder Räumen zu erkennen.

Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

Wir zeigen euch, wie ihr alle Schätze heben könnt!

GREIFHILFE Verwandelt die Schlange, um den praktischen Greifhaken zu bekommen. BILD: N-ZONE

MUSIKALISCH Drückt die angezeigte Tastenfolge auf der Wii-FB nach, um das Feuer zu löschen. BILD: N-ZONE

EXPLOSIVES TREIBGUT Der Frosch kommt als Bombe in die Wasserrinne. BILD: N-ZONE

AUS DEM HANDGELENK Ihr könnt die Puzzleteile komplett drehen! BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

DIE LÖSUNG

Zu jeder Mission beantworten wir die wichtigsten Fragen. Die erste Mission lassen wir aus, da man dort lediglich den Anweisungen zu folgen braucht.

2.) GRUBE DES UNGLÜCKS

Wie komme ich an den Schlüssel?
Mit einem Greifarm, den ihr bekommt, wenn ihr eine Schlange verzaubert.
Wie umgehe ich die Falle?
Seht ihr die Kette neben der Grube? Vielleicht könnt ihr sie mit einem Werkzeug greifen?

3.) DIE FLÖTE DER BRUMMENDEN KOBOLDE

Wie verjage ich den Koch?
Macht die Schlange unter dem Felsen wütend, etwa durch eine fallende Kokosnuss! Diese gibt es auf der anderen Seite.
Wie rufe ich die Kannibalen zum Essen?
Mit der verwandelten Schlange erreicht ihr die Suppenkelle, die sich toll als Gong-Schläger eignet.
Wie lösche ich das Feuer?
Schaut euch die Säule an und spielt die Melodie mit den Tasten der Wii-FB nach.

4.) DER WÄCHTER DER QUELLE

Wie schalte ich den Angler aus?
Sendet einfach eine Froschbombe per Wasserweg zu ihm!
Wie überlebe ich den Tauchgang?
Schnappt euch einen Wurm und nutzt die Angel. Vielleicht braucht ihr zwei Fangversuche.
Wie gelange ich an den Schatz?
Stöpsel am Boden der Quelle raus, Schlüssel greifen, Stöpsel wieder rein! So einfach ist das!

5.) DIE DREI KOLLOSSE

Wie löse ich das Puzzle?
Der Clou ist, dass ihr die Teile auch umdrehen könnt. Baut sie genauso, wie es an der Wand zu sehen ist!
Wie entkomme ich der Falle?
Nutzt zuerst die Kurbel links, indem ihr die Hand nach hinten schwingt. Dann beschwert ihr den Schalter an der Treppe und kurbelt danach erst rechts.

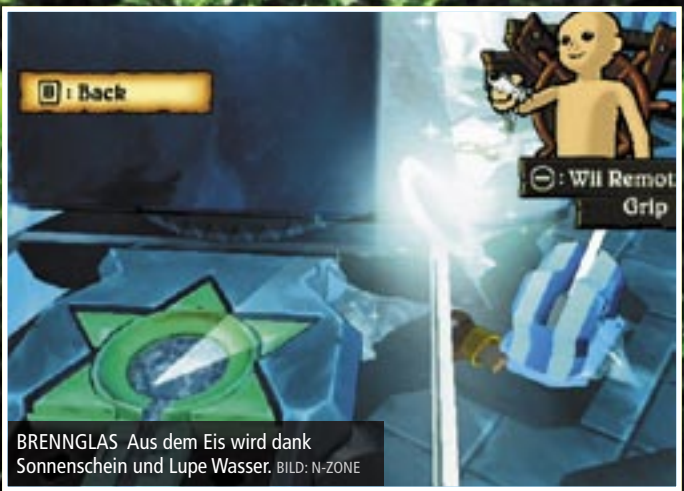
6.) DER KÖNIG DES DSCHUNGELS

Wie vertreibe ich das Monster?
Mit einer Fackel! Haltet einfach ein Stück Holz über eine Flamme!
Wie stelle ich das Wind-Totem ab?
Setzt ihm einen Hut auf. Ein großer Krug könnte passen! **Das Monster hat sich den Schatz gekrallt. Was nun?** Besorgt euch einen Schirm (aus einer Fledermaus) und dreht ihn um. Dann könnt ihr das Seil herabrutschen. **Aaaaaah! Ich falle!!!!!** Hoffentlich habt ihr den Schirm noch in der Hand. In dem Fall drückt einfach die 2-Taste.

7.) DER KRISTALLSCHLÜSSEL

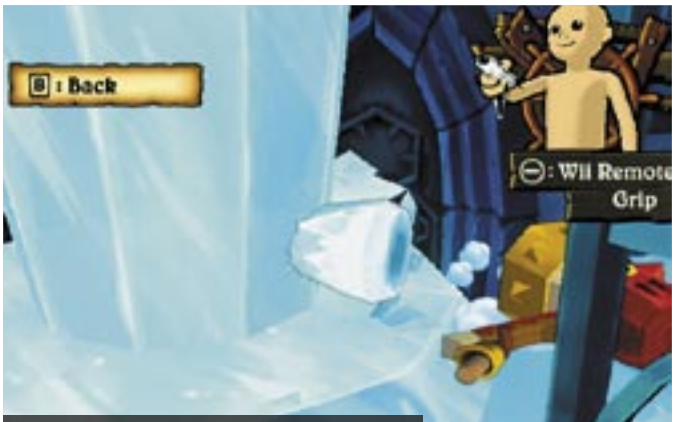
Was muss ich beachten?
Achtet auf die Farben der Tür und sortiert die linke Form so, dass der Schlüssel passt.
Ich bekomme kein Wasser in die linke Form!

DECKEL DRAUF Mit der Vase auf dem Kopf bleibt dem Totem die Luft weg. BILD: N-ZONE



BRENNGLAS Aus dem Eis wird dank Sonnenschein und Lupe Wasser. BILD: N-ZONE

EISKALT Mit dem Schirm als Auslöser ist der Eiswind nicht mehr gefährlich. BILD: N-ZONE



HEIMWERKEN Mit dem Eiszapfen in der Bohrung habt ihr einen guten Angriffspunkt. BILD: N-ZONE

Aber ihr könnt einen Schlüsselrohling reinlegen und schmelzen. Dazu nutzt ihr einen zweiten Schlüsselrohling und lenkt mit dem runden Teil die Sonne in die Gussform.

8.) DER PUTZROBOTER

Wo bin ich sicher?
In den Unterständen und an Bäumen. Geht hin und schüttelt sie. Dadurch werden eure Spuren verwischt.
Wie komme ich an die Schaufel?
Drückt den Schalter beim Startpunkt mit etwas Langem.
Aber dann erfriere ich immer!
Versucht mal, ihn mit einem aufgespannten Schirm zu drücken. Könnte klappen!
Wie besiege ich den Roboter?
Befreit den Piraten, verwandelt ihn und setzt ihn in den Sockel unten. Klettert dann auf das Dach und schaufelt Schnee aufs Eis. Dann macht ein paar schöne Fußabdrücke hinein!

9.) DER EISZAPFEN DES ERFOLGS

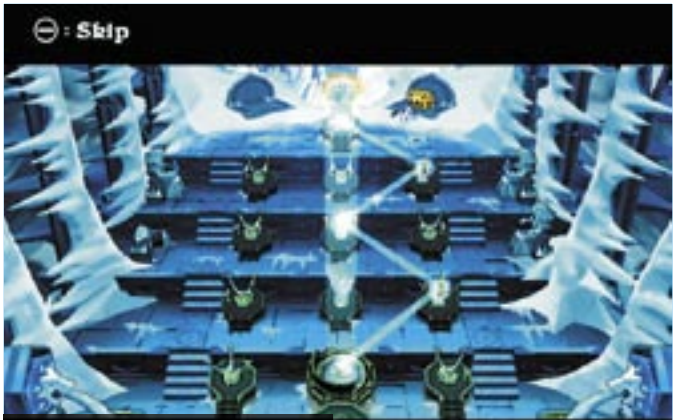
Kann es sein, dass ich in einer Sackgasse stecke?
Ja, kommt hier öfters vor. Ich müsst unbedingt folgende Items zusammensuchen: Hammer, kleiner Eiszapfen, Bohrer, Säge, Greifer, Bombe und zwei Klötze.
Wie fange ich die Piraten?
Indem ihr den Hammer auf den Eiszapfen sausen lasst und ihn euch dann schnappt.
Wie erledige ich das Schwein?
Verwandelt einfach den rennenden Piraten, der Rest ergibt sich von selbst.
Wie fange ich den Maulwurf?
Verstopft zwei Löcher und wartet mit dem Hammer an Loch 3. Mit dem Maulwurf als Bohrer kommt ihr an die Säge!
Wie komme ich an den Frosch?
Legt den Schlangengreifer unter dem Frosch ab und macht wieder eine Schlange dAraus!
Wie knacke ich das Eis?
Am besten von oben! Erst bohren, dann den Eiszapfen rein, dann hämmern, dann sprengen und dann sägen!

10.) EISHAUCH

Was muss ich tun?
Die Kanone am unteren Bildschirmrand abfeuern und den Strahl durch Spiegel nach oben in die Mitte lenken. Zwei Mal! Eine klare Lösung gibt es nicht, da das Spielfeld zufällig verändert wird.
Was tue ich gegen den Eishauch?
Stellt euch hinter die Kanone oder eingebaute Spiegel.
Mir fehlen Spiegel!
Die Statuen an der Seite halten ebenfalls Spiegel in der Hand. Auch die gefrorene Rosa ist als Statue verwendbar. Lasst euch Zeit und malt vielleicht vorher eine Skizze des Levels.

11.) DIE BRÜCKE DES VERDERBENS

Worum geht es hier?
Hier müsst ihr das Gefäß am Startpunkt komplett mit Wasser füllen. Jedoch könnt ihr die Steinbrücke rechts nur dreimal benutzen.
Was ist der Clou?
Arbeitet euch erst runter, dann nach rechts, dann wieder hoch. Das am Schluss benötigte Wassergefäß ist ein Helm.
Wie bewege ich den Hebel?



KOMPLEX Die Spiegelkombinationen sind mitunter sehr knifflig. BILD: N-ZONE

WASSER MARSCH Dieser Helm muss zweimal am Startpunkt entleert werden. BILD: N-ZONE

STOPPER Genau hier muss ein Klotz sitzen, sonst geht die Aktion schief. BILD: N-ZONE

KLEINOD Der Kristall ist euer wichtigstes Item in diesem Level. BILD: N-ZONE

Merkt euch das Blinkmuster und drückt es auf dem Digipad nach.

Wie komme ich am Feuer vorbei?
Löscht es mit einem Gefäß voll Wasser!

Wie benutze ich den Aufzug unten links?
Holt ihn dank Piraten-Klotz herunter, stellt euch drauf und verwandelt den Piraten zurück.

12.) DER SEE AUS FEUER

Was tue ich zuerst?
Sucht den Stoßzahn mit der dreieckigen Fassung und setzt ihn oben bei der Tür ein.

Wohin muss ich die Piraten-Klötze setzen?
Einmal an die Stufe, sodass ihr auf die erhöhte Ebene kommt, und dann nochmal rechts daneben mitten auf dem Weg.

Und dann?
Beide Säulen in der Mitte umsägen und dann den Balken ganz oben links durchsägen.

13.) RELIKTE DER VERGANGENHEIT

Wie fange ich an?
Fangt euch den Energiekristall aus dem gecrashten Roboter und setzt ihn in seine Kollegen ein. Mittels der Tasten der FB könnt ihr die Dinger dann fahren und benutzen, um den Weg freizuräumen.

Ziemlich weit unten macht mich ein Robo immer platt! Klettert auf die „Garage", macht sie auf und holt euch mit dem Robo den Steinblock von oben, den ihr auf die Klappe im Boden setzt. Fahrt dann nach unten und seht zu, was passiert.

Am Ende werde ich immer überrannt!
Geht schnell an das Schaltpult und verstellt den oberen Hebel um 180 Grad. Danach stellt ihr die unteren beiden Hebel waagerecht.

14.) DRACHENSCHUPPEN

Wie besiege ich die Spinnen?
Mit dem Feuerspeier, den ihr mit der Klaue aktiviert und drehen könnt!

Wie komme ich an die Klaue?
Klettert in den Drachen und drückt zweimal den Hebel, dann ist sie erreichbar.

Wie besiege ich die dritte Spinne?
Verwandelt eine ausgeschaltete Spinne, richtet den Feuerspeier ganz nach rechts und stellt euch auf das graue Viereck am Boden. Zeit für Tennis!

Wie komme ich auf die andere Seite?
Werft erst einen Klotz die Rampe herunter, dann die Platte, die der Drache fallen ließ, dann noch einen Klotz, dann springt ihr drauf und schießt dann die Felskugel mittels Feuerspeier nach links, während ihr auf der Wippe wartet.

Wie komme ich an den Schatz?
Wieder einmal mit Tennis, nachdem ihr mit dem Klotz den Aufzug repariert habt. Trefft den Drachen und löst danach die Felskugel hinten.

15.) ANCIENT WYRM

Was mache ich mit dem Drachenbaby?
Bei Laune halten! Einfach schaukeln oder Feuer zu essen geben. Mit dem Tier könnt ihr die vier Statuen entzünden!

Wie stelle ich die Hebel ein?
Obere Konsole: Mitte-oben-Mitte. Untere Konsole: unten-Mitte-unten.

GROSSES TENNIS Mittels Return der Feuerbälle erledigt ihr die dritte Spinne. BILD: N-ZONE

GEMEIN Zieht dem Kleinen am Schwanz, damit er die Statuen aktiviert. BILD: N-ZONE

DUMMKOPF Gleich rennt er auf euch zu und ins Leere. BILD: N-ZONE

HUSCH! Den zweiten Frosch jagt ihr zum Loch im Boden. BILD: N-ZONE

Was muss ich noch tun?
Drei Piraten in Klötze verwandeln und in die gelben Sockel stecken.
Aber ein Sockel ist unerreichbar!
Sieht so aus, als müsste einer der Klötze zeitweise in den silbernen Sockel umziehen.
Und dann?
Auf den Hammer klettern und laut bimmeln. In der letzten Sekunde schnell absteigen.

16.) OPERATION WIEDERBESCHAFFUNG

Ich werde immer wieder erwischt!
Leert im Erdgeschoss den Bombenvorrat und klettert runter. Dort seid ihr stets sicher.
Wie besiege ich den Piraten an der Luke?
Öffnet die Luke, geht dann aber durch die Tür in den Raum.
Wie geht es weiter?
Stellt den Motor ab, klettert über die Tragfläche, verwandelt den Piraten, aktiviert die Kanone, kehrt über das Erdgeschoss nach oben zurück und ballert das Hangartor sowie die Luke weg. In der Luke geht es weiter!
Wie komme ich an die Karte?
Nutzt Frösche: Einer wird als Bombe auf den Ventilator gesetzt und einer in das Loch am Boden gejagt.
Was tun, wenn alle den Diebstahl bemerken?
Versteckt euch erstmal ganz unten und flieht dann! Am besten per Flugzeug. Der sichere Weg führt über das Mittelgeschoss zum Aufzug.

17.) DER GLOCKENTURM DES REQUIEMS

Wie komme ich nach oben?
Zunächst müsst ihr im Keller den Hebel ganz umstellen und dann weiter oben den Geisterschädel (bei Mondlicht!) auf den Schalter legen.
Wie besiege ich die beiden Geister?
Schafft Mondlicht! Geht zur Glocke, läutet sie und nehmt den Mond aus dem Brunnen. Der kommt in den Käfig rechts. Bei Mondschein ziehen die Schädel dahin um.
Und wie weiter?
Mit dem Schlüssel gelangt ihr nach ganz oben, sprengt den Steg und rutscht die Kette herab zum Schatz.

18.) DIE GEHEIMNISVOLLEN GEMÄLDE

Wie fange ich an?
Macht zwei Bilder mit dem Besen sauber, legt ein anderes Bild ins Mondlicht und schnappt euch den Schlüssel. Damit kommt ihr nach oben.
Wie geht es oben weiter?
Den Baum könnt ihr mit dem Besenstiel pieksen. Die Farbe am Boden macht aus dem Besen einen Pinsel, mit dem ihr einige neugierige Augen schließen könnt.
Wie komme ich an die letzte Tafel?
Lasst das Wasser aus dem Fischbild – ein Wasserhahn könnte helfen – und legt die Platte auf die Falltür. Zieht am Strick und nutzt das Brunnenbild, um nach unten zu kommen.

19.) SPIEGLEIN, SPIEGLEIN

Wie komme ich auf die andere Seite?
Nachdem ihr eine Einführung ins Tele-

NÜTZLICH Tragt den Schädel bei Mondlicht auf den Schalter. BILD: N-ZONE

LOSLASSEN! Haut dem Baum mit dem Besen auf die Finger! BILD: N-ZONE

SCHATTENSPIELE Erst hinter dem Vorhang könnt ihr den Schlüssel nehmen. BILD: N-ZONE

FALLE Bohrt ein Loch neben dem Kistengestell und wechselt die Seiten. BILD: N-ZONE

fonieren bekommen habt, spielt ihr die gehörte Tonfolge mit den Gegenständen nach. Es gibt sechs Klangerzeuger: Schädel, Kerzenständer, Kronleuchter, Rehkopf, Fenster und Braten. Auf diese Weise bewegt ihr euch zwischen den Räumen.

Wie gelange ich an den Schlüssel?
Klettert in das Bett, macht den Vorhang zu und greift dann danach!

Wie gelange ich an den Schatz?
Sucht einen Wurm, lockt damit den Maulwurf an und verwandelt ihn. Neben der Truhe im hinteren Raum ist der Boden dünn. Bohrt da ein Loch. Wieder auf der anderen Seite, lasst ihr euer Spiegelbild abstürzen.

20.) VERRÜCKTE WISSENSCHAFT

Was muss ich hier tun?
Tiere in Tränke verwandeln! Hundertfüßer (im Baum), Fledermaus und Schlange müssen als Item in den Apparat unten gelegt und zurückverwandelt werden.

Wie komme ich an die Schlange?
Im Hof bewegt ihr die Kamera per B-Taste, klickt die Schlange an und verwandelt sie. Dann braut einen Schrumpftrank (1x lila, 2x gelb, 2x orange) und schüttet ihn in die Klospülung. Dann duscht. Lasst aber vorher etwas Wasser aus der Pumpe, damit ihr euch waschen könnt.

Wie komme ich an den Schlüssel?
Mixt den Unsichtbarkeitstrank (1x grün, 1x lila, 3x gelb) und geht – unbedingt ohne Items in der Hand – nach oben zum Schlüssel. Ihr könnt ihn aber nicht zurücktragen. Macht ein Rohr kaputt und werft ihn hinein. Die Dusche verwandelt euch zurück.

Aber ich komme immer noch nicht an den Schlüssel!
Dann wird es anscheinend noch einmal Zeit für die Sache mit dem Schrumpftrank. Als Winzling kommt ihr sicher an den Schlüssel!

21.) RÜCKKEHR DER LEGENDE

Was ist denn hier los?
Ihr habt das Sicherheitssystem aktiviert, das euch in verschiedenen Phasen auf den Pelz rückt. Geht ruhig und mit Bedacht vor, dann klappt es auch mit dem letzten Teil des Schatzes!

Wie überlebe ich den tödlichen Regen?
Verwandelt eine Fledermaus in einen Schirm und drückt die 2-Taste, um ihn aufzuspannen.

Und die Geister?
Zieht an der Kette, um Mondlicht hereinzulassen. Dazu nutzt ihr den umgedrehten Regenschirm oder eine verwandelte Schlange. Ihr benötigt eine grüne Schlange.

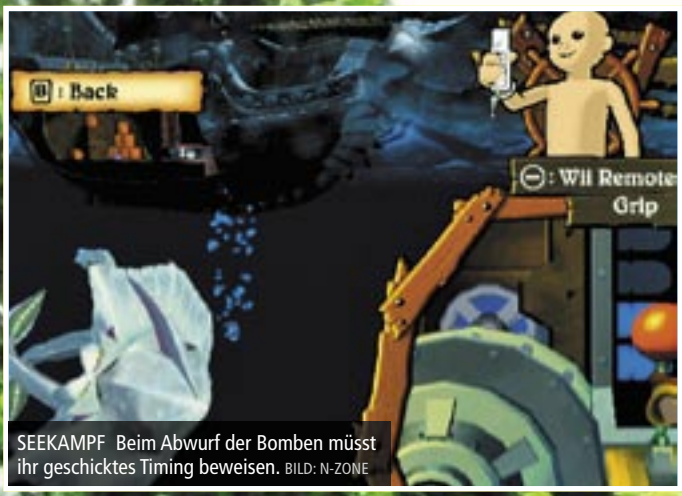
Was passiert denn jetzt?
Jetzt wird es knifflig! Ihr müsst stets in den Kreis gehen, wo sich die dazu passende Figur anders verhält. Zuerst ist es die, die nicht springt. Danach ist es diejenige, die den Schädel zeigt. Zuletzt ist es die Figur, deren Augen nicht blinken.

Wie geht es dann weiter? Hier tragt ihr den Schlangengreifer zum Frosch und verwandelt ihn zurück. So kommt ihr an Bomben. Sobald ein Kreis auftaucht, legt ihr eine Bombe hinein und wartet. Timing ist hier wichtig!

Hey, die heilen sich ja wieder!

SCHWIERIG Die Schlange könnt ihr nur mittels manueller Kamera (B-Taste) erreichen. BILD: N-ZONE

WER IST ANDERS? Hier blitzt einer nicht mit den Augen. Stellt euch also auf den blauen Kreis. BILD: N-ZONE



SEEKAMPF Beim Abwurf der Bomben müsst ihr geschicktes Timing beweisen. BILD: N-ZONE

FAST GESCHAFFT Ihr müsst nur noch mit dem Zepter winken. BILD: N-ZONE

Deshalb müsst ihr die Teile in der Reihenfolge Gelb-Blau-Rot sprengen.

Wie entkomme ich am Ende?

Greift euch den Schirm, spannt ihn auf und benutzt danach die Truhe. Wenn sie stoppt, sprengt den Stein mittels Froschbombe. Danach geht's wieder in die Truhe. Gegen die Geister hilft Dauerbimmeln.

Ab hier wird es richtig schwierig, weshalb wir euch die Lösung der letzten Levels ausführlich schildern.

22.) DIE GROSSE JAGD

Hier bekommt ihr es mit einem wütenden Kraken zu tun. Feuert zunächst mit der Bordkanone auf ihn, wenn er aus dem Wasser springt. Danach verwandelt ihr den Thunfisch (neue Fische könnt ihr mit der Angel bekommen) in eine Bombe und werft sie in den Schacht rechts. Geht unter Deck und zieht den Hebel, wenn der Krake genau unter dem Schiff ist. Hier ist Timing gefragt! Danach geht es wieder an die Bordkanone, wo ihr die Crew aus den Tentakeln ballert. Klappt das nicht und der Krake kommt bis ans Schiff, benutzt ihr die Glocke. Danach folgt wieder eine Bombeneinlage, wobei euch die Crew jedoch unterstützt. Ihr müsst nur noch die Fische verwandeln. Wenn der Krake sich vor euer Schiff stellt, benutzt ihr die Armbrust. Danach gibt es wieder Bomben-Routine. Irgendwann kommt der Krake wieder von der Seite, wo ihr wieder alle Crewmitglieder freiballert. Danach greift ihr euch den kaputten Mast und legt ihn auf die Armbrust. Eine Thunfischbombe steckt ihr in das Fischfass, welches für den Kraken bereitsteht. Dann greift ihr zur Armbrust. Rosa wird euch ihr Zepter geben, das ihr schwingt, nachdem der Krake durch das explodierende Fass betäubt wurde.

23.) BARBAROS' LAND

Diese Mission ist mit Abstand die schwerste und trotz der Lösung solltet ihr euch nicht mit weniger als zehn Wiederbelebungs-Tickets ausstatten. Zunächst zieht ihr an der Kette und betätigt sofort darauf die Klappe unten rechts. Im nächsten Raum könnt ihr die Vase benutzen, falls eine Wache kommt. Schnappt euch den Goldenen Kelch und nehmt den Fahrstuhl nach oben. Dort geht ihr nach links und schleicht euch am Auge vorbei, wenn es schläft. Füllt den Kelch an der Statue mit Goldstaub, geht dann ganz nach rechts an die Kante bei der Fahne. Streut den Goldstaub in den Wind, wenn der genau in Richtung des liegenden Auges weht. Nehmt euch dann eine der Vasen beim Fahrstuhl und werft sie durch das Loch auf die Wache. Die wäre k. o.! Klettert das Seil herunter und tretet auf die Schwerkraft-Plattform, achtet durch Benutzen der B-Taste auf parouillierende Wachen, lauft unbemerkt nach oben und greift euch das Schwert. Damit besiegt ihr die zwei Wachen. Je nachdem, wie ihr die Wii-FB haltet, könnt ihr senkrechte oder waagrechte Schläge abwehren. Wenn euer Gegner ausholt, ist das der ideale Zeitpunkt, um schnell zuzuschlagen. Geht in den Raum mit dem Goldspeier

WINDIG Der Wind muss von euch weg wehen, damit der Goldstaub trifft. BILD: N-ZONE

HEIMTÜCKISCH Werft den Krug durch das Loch auf den Zombie-Piraten. BILD: N-ZONE

KAMMERJÄGER Beachtet beim Bewerfen der Schlange den Einfluss des Windes. BILD: N-ZONE

LASSOWERFEN Die Bewegungserkennung versagt hier gern – frustrierend. BILD: N-ZONE

zurück und hebt rechts neben der Tür den Schädel auf. Dreht ihn mit dem Gesicht nach unten und schüttelt das Feuerzeug heraus. Zündet damit die Fackel ganz unten beim Torbogen an. Trennt dann ganz oben rechts das Seil durch und geht in die Mitte der Stege, wo sich eine kleine Statue befindet. Dort hält sich eine Schlange in einem Krug auf. Nachdem ihr sie geweckt habt, geht ihr nach oben rechts und zerschmettert den großen Felsen. Ein kleiner Stein bleibt übrig, den ihr dann von oben durch ein Loch im Steg auf die Schlange werft. Geht nun zur Fahne und reißt sie aus der Verankerung. Nun müsst ihr wieder nach ganz rechts und das abgeschnittene Seil herabklettern. Dann balanciert ihr über das gespannte Seil. Auf dem Boot benutzt ihr den Fächer, um es zu bewegen. Klettert dann herab und schnappt euch die Glocke. Legt sie beim Torbogen in der Nähe des Seils am Boden ab. Nun schnappt ihr euch euer Schwert und geht in Richtung Barbaros. Eventuell müsst ihr erst eine Wache besiegen. Wenn Barbaros eine neue Wache beschwören will, wird die Stimmung explosiv. Eilt zum Seil am Boden, nehmt es in die Hand und zieht es straff, sobald Barbaros durch den Durchgang läuft. Schnappt euch flott die Wiki-Glocke und schüttelt sie wie wild. Holt dann von links einen Klotz und setzt ihn in den Sockel neben dem Torbogen. Klettert hoch und besorgt euch einen Schlangen-Greifer. Geht dann hinter die Zelle eurer Kameraden. Verwandelt sie erst und macht dann mit dem Greifhaken die Falltür auf. Verwandelt sie unten wieder, benutzt das Fass und zieht zu guter Letzt den Aufzughebel. Geschafft!

24.) DAS FINALE

Hier müsst ihr sehr exakt und schnell handeln. Zunächst benutzt ihr die Schalter hinter euch und ballert erst mit der Kanone die vier Gegner ab. Danach benutzt ihr die große Glocke, um die acht Gegner zu verwandeln. Als Nächstes müsst ihr die Kroko-Greifer mit der A-Taste fangen und zurückwerfen. Das Fadenkreuz hilft euch dabei. Macht das ein paar Mal, bis beide Krokos gleichzeitig angreifen. Nehmt dann den Anker in die Hand, schleudert ihn im Kreis und stoßt dann die Wii-FB nach vorne, um ihn zu werfen. Das ist etwas kompliziert, sollte aber dennoch sehr schnell geschehen. Dann fangt Kroko 2 und werft es fort.
Nun kommt die nächste Phase. Ballert zunächst eure Kanone leer, bis die Meldung kommt, dass keine Munition mehr da ist. Verwandelt dann die Crew und ladet sie in das Rohr rechts. Benutzt die Kanone und zielt auf die roten Rohre auf der Brust. Feuert vier „Stöpsel" hinein, damit der Metallriese explodiert. Holt nun sofort den Anker ein, werft ihn wieder aus und holt ihn schnell wieder ein. Reißt mit der Hand den Hut des Kopfes ab und ladet die Kanone mit einem Schuss nach. Ballert auf Barbaros und wenn er ohnmächtig ist, benutzt ihr die riesige Glocke. Der Rest läuft dann fast von alleine ab, ihr müsst nur noch einmal die Glocke schwingen! ■

NOT-MUNITION Damit verstopft ihr die Kanonenrohre des Gegners. BILD: N-ZONE

KOMM HER! Mit dem Anker holt ihr den Kopf in eure Reichweite. BILD: N-ZONE

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30,
Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Ghost Squad

CHEAT | Neue Spielmodi!

Für alle, denen die Spielzeit von Segas gelungenem Lightgun-Shooter zu kurz ist, hat der Traditionshersteller dem Spiel coole Extras spendiert. So dürft ihr euch auf einen Ninja-Modus freuen, in dem ihr mit Wurfsternen auf Ninja-Gegner werft. Darüber hinaus bietet euch *Ghost Squad* noch den abgefahrenen Paradies-Modus. Darin ballert ihr mit Wasserpistolen auf sexy Bikini-Schönheiten!
Um den Ninja-Modus freizuschalten, müsst ihr den Arcade-Modus komplett durchspielen – für den Paradies-Modus müsst ihr den Ninja-Modus erfolgreich abschließen. Viel Spaß beim Ballern, Wurfsternewerfen und Wasserspritzen!

SEXY Im Paradies-Modus schießt ihr nicht mit Kugeln, sondern mit Wasser auf heiße Ladys! BILD: N-ZONE

Könige der Wellen

CHEAT | Freischaltbare Charaktere, Boards, Schauplätze und Extras

Auch wenn Ubisofts feuchtfröhliches Surf-Spektakel nicht mehr brandaktuell ist und zu den schwersten Spielen zählt, haben wir eine Menge Cheats für euch zusammengetragen. Um diese zu aktivieren, begebt ihr euch in das Extras-Menü und wählt den Unterpunkt „Cheat Codes" an. Hier gebt ihr die Passwörter aus unserer Liste ein und bekommt durch einen Schriftzug angezeigt, wenn die Eingabe korrekt war.

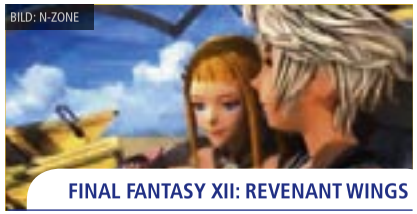
CODE	EFFEKT
FREEVISIT	Alle Meisterschaftsaustragungsorte freischalten
GOINGDOWN	Alle Tube-Sliding-Austragungsorte freischalten
ASTRAL	Astral-Board freischalten
MONSOON	Monsoon-Board freischalten
TINYSHOCKWAVE	Tiny-Shockwave-Board freischalten
IMTHEBEST	Tank Evans freischalten
SLOWANDSTEADY	Geek freischalten
THELEGEND	Zeke Topanga freischalten
KOBAYASHI	Tatsuhi Kobayashi freischalten
SURPRISEGUEST	Elliot freischalten
TINYBUTSTRONG	Arnold freischalten
DONTFALL	Bonus Mission „Legendäre Welle" in Pin Gu Nord freischalten
MYPRECIOUS	Alle Boards freischalten
NICEPLACE	Art-Galerie freischalten
WATCHAMOVIE	Video-Galerie und Spen-Galerie freischalten
TOPFASHION	Alle Klamotten freischalten

NOCH WÜNSCHE Mit unseren Cheats könnt ihr eine Menge Extras freischalten! BILD: N-ZONE

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

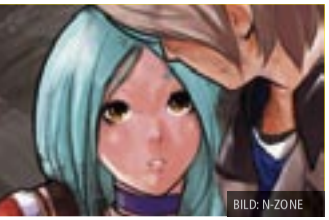
N-ZONE

03/2008 **DVD: Inhalt**



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT



COOKING MAMA

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Thema des Monats
Final Fantasy XII:
Revenant Wings (DS)

Vorschau
Final Fantasy Crystal Chronicles:
Ring of Fates (DS)
Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)
Geheimakte Tunguska (Wii)
Mein Wortschatz Coach (DS)

Test
Advance Wars: Dark Conflict (DS)
Contra 4 (Import) (DS)
Cooking Mama (DS)
Cooking Mama (Wii)
Donkey Kong Country 3 (VC)
NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)
Pro Evolution Soccer 2008 (DS)

Bonus
Boulder Dash Rocks
Leservideo: Hero Kids

Spiel-Trailer
Alarm! Brennpunkt City
Destroy All Humans:
Big Willy Unleashed
Geheimakte Tunguska
MX vs. ATV Untamed
Sonic Riders: Zero Gravity
Super Smash Bros. Brawl

Jetzt mit Tipps & Tricks zum Ausdrucken

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 03/2008 Final Fantasy XII: Revenant Wings • Advance Wars: Dark Conflict

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

BILD: SQUARE ENIX

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

Im Test: Das DS-Debüt von Vaan und seinen Freunden!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

BRANDNEU:
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR KIDS

Jetzt am Kiosk für nur 2,99 €

Knallharte Tests!

Megafette Gewinne!

4 starke Poster

Exklusive Vorschauen!

Haufenweise Tipps!

galaktisch gut

» Vorschauen und Tests für alle Plattformen von Handy über PC bis hin zu Konsolen
» Die besten Budget-Games » 6 Seiten Tipps und Cheats
» Gamer-News » Kino, DVD und TV-Highlights der nächsten drei Monate!

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Sonic Chronicles (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Fire Emblem: Radiant D. (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sega Superstars Tennis (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Final Fantasy C.C. Ring … (DS)	___	❑	❑	❑
Test: NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Cooking Mama (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Advance Wars: Dark Conflict (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy XII: Revenant … (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 2008 (DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Contra 4 (Wii)	___	❑	❑	❑
Virtual Console	___	❑	❑	❑
Reportage: Super Smash Bros. Brawl	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Zack & Wiki: Der …	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Final Fantasy C.C. Ring … (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Fire Emblem: Radiant … (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Geheimakte Tunguska (DS)	___	❑	❑	❑
Test: NiGHTS: Journey of Dreams (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Cooking Mama (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 2008 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Advance Wars: Dark Conflict (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Donkey Kong Country 3 (VC)	___	❑	❑	❑
Test: Contra 4 (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Komplettlösungen	___	❑	❑	❑
Bonus: Leservideo: Hero Kids	___	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die neue, kompaktere Form gefällt mir besser.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe sie aber schon gebraucht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 03, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 01" und wählt somit *Mario Kart Wii* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 5. März 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Mario Kart Wii	Wii
02. We Love Golf	Wii
03. Wii Fitness	Wii
04. Mario & Sonic bei den O. …	DS
05. Sega Superstars Tennis	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. The Spiderwick Chronicles	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Advance Wars: Dark Conflict	DS
14. The Spiderwick Chronicles	Wii
15. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16. Need for Speed Pro Street	Wii
17. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
18. Tony Hawk's Proving Ground	DS
19. Samba de Amigo	Wii
20. Worms: Oddysee im Welt…	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Zack & Wiki	Wii
23. Nitrobike	Wii
24. New International Track & …	DS
25. NiGHTS: Journey of Dreams	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29. Bully	Wii
30. Ghost Squad	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Disaster: Day of Crisis	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Sonic Riders: Zero Gravity	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	Wii
38. RTL Skispringen 2008	DS
39. Harvest Moon	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T.	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Mario & Sonic at the O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Lego Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed ProStreet	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Endless Ocean	Wii
27. Orcs & Elves	DS
28. Panzer Tactics DS	DS
29. Nintendogs	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4 (dt.)	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Guitar Hero III	Wii
36. Tetris DS	DS
37. Call of Duty 4	DS
38. Die Simpsons: Das Spiel	Wii
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Martin, Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Felix Kothe, Sascha Schmitz, Maik Bütefür

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt

Community Manager Marc Brehme

Layout David Mola (Ltg.), Stephanie Zehetbauer, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner, Martin Closmann

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Commercial Director
Hans Ippisch,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01. 2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

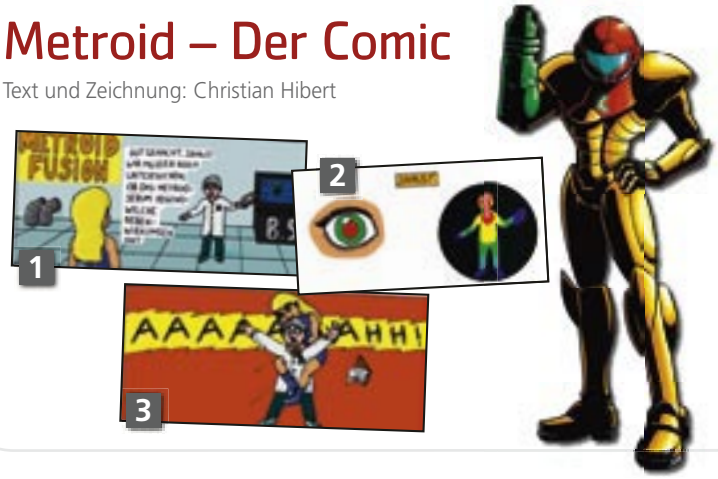
Warten ist die Pest!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Bäh … Mist … Grummel! Ich habe vor exakt drei Minuten meinen Zug verpasst, sitze wie bestellt und nicht abgeholt am Gleis und … ach, ihr kennt sicher dieses Gefühl, unfreiwillig versetzt worden zu sein. Aber hey, WENN ich schon nichtstuend hier rumsitze, kann ich wenigstens in dieser Kolumne meinen Dampf ablassen. Zack, Mobiltastatur herbeigezaubert und losgetippt!
Erstens: Da kaufe ich mir mit der Teufel Concept E Magnum Power Edition und dem passenden Yamaha-AV-Receiver eine coole „Warum hör ich eigentlich meine Nachbarn nicht mehr?"-Sound-Anlage und die einzige Konsole, mit der ich zu Hause ernsthaft spiele (ja, die Wii ist gemeint), zuckt nur müde mit den Achseln. Meine lieben Herren bei Nintendo: Nein, guten Sound kann man NICHT mit einem roten und einem weißen Steckerchen erzielen! Pro Logic II ist wie eine von mir dargebrachte Gesangseinlage: gewollt und nicht gekonnt. Nächstes Mal besser machen.
Zweitens: Warum habe ich gerade diese nervtötende Musik aus dem Mii-Kanal im Ohr? Bitte abstellen, danke.
Drittens: Hat jemand die Sinnhaftigkeit der Fragen aus dem Meinungskanal verstanden? Steckt da eine höhere Bedeutung dahinter, wenn ich gefragt werde, ob ich das weiße Zeugs einer Mandarine abpule? Ach, mir ist das doch alles wurscht, wie man hier so schön sagt! Ich warte einfach. Auf schönes Wetter, gute Musik aus dem Bahnhofslautsprecher (nein, NICHT Costa Cordalis!) und darauf, dass es 8:40 Uhr wird und der Zug kommt. So, weiterblättern, hier gibt's nichts mehr zu lesen. Und damit diese Kolumne nicht ganz so negativ behaftet ist, erlaube ich mir, am Ende einfach einen Gut-drauf-Smiley zu setzen. Immer locker durch die Hose atmen! :-)

Metroid – Der Comic

Text und Zeichnung: Christian Hibert



Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Metroid Prime total: In der N-ZONE 04/2003 testeten wir das 3D-Debüt der *Metroid*-Saga auf sechs Seiten und vergaben die Hit-Wertung von 94 %. An diese Traumnote kam selbst das Remake des SNES-Hits *Zelda: A Link to the Past* nicht heran (91 %). Auch *Phantasy Star Online Episode I & II*, eines sehr der raren onlinefähigen GameCube-Spiele, schlug sich hervorragend: 90 % für das Monster-Rollenspiel! Im Import-Teil kürten wir das japanische Pendant von *Pro Evolution Soccer* mit zwei Awards für Single- und Multiplayer-Modus.

Was wird gespielt bei …

Martyn Brown

BILD OXYGEN INTERACTIVE SOFTWARE

Martyn Brown (40) ist Studio Director bei Team 17 und betreut derzeit *Worms: Odyssee im Wurmraum* für Wii. Wir haben Martyn in Ossett/England besucht.

Was spielst du im Augenblick?
Zurzeit spiele ich *Call of Duty 3*, aber ich habe jüngst auch *Mass Effect* durchgespielt. Auf Wii und DS genieße ich *Gehirn-Jogging* und *Wario Ware: Smooth Moves*, weil es Spiele sind, die ich zwischendurch mit meinen beiden Söhnen spielen kann. Da muss ich mich nicht mit einer Story, Plots und solch komplizierten Dingen befassen. Ich habe auch zwei Drittel des neuen DS-*Zeldas* gespielt, bevor ich es gegen mein Leben zurückgetauscht habe. Ich spiele irgendwann weiter oder fange nochmal von vorne an, aber die ewigen Neudurchgänge dieses Tempels haben mich genervt.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich stehe auf das flotte Draufloszocken von Spielen wie *Smooth Moves* oder *Gehirn-Jogging*. Es ist ganz leicht, mit diesen Casual-Games eine Menge Spaß mit der ganzen Familie zu haben, vor allem weil Zeit ein wertvolles Gut ist. Es kommt nicht oft vor, dass ich viel Zeit habe, um mich den großen, tiefgründigen Spielen wie *Zelda* auf dem DS zu widmen, denn das kollidiert mit meiner Arbeit und meinem Familienleben.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Ich würde sagen, *Ocarina of Time* ist mein All-Time-Favorit, weil es eines der sehr seltenen superlangen Spiele ist, die ich tatsächlich durchgespielt habe. Und zwar war das damals, als meine Frau mit meinem ersten Sohn schwanger war – daran werde ich ewig denken, obwohl ich mich immer noch mit Schrecken an den Wassertempel erinnere. Außerdem habe ich schon immer *Mario Kart* genossen. *Super Mario 64* auf dem N64 (und später auf dem DS) war auch super.

Welche Nintendo-DS- oder Wii-Neuauflage würdest du gerne spielen?
Ich denke, die meisten werden ohnehin schon entwickelt. Ich freue mich sehr, dass *Super Smash Bros. Brawl* bald kommt, damit die Wartezeit für meinen jüngsten Sohn endlich vorbei ist – er ist sehr ungeduldig.

Welche Multiplayer-Games spielst du am liebsten?
Ich mag die ganzen Sportspiele, *Smooth Moves* und *Gehirn-Jogging*. Je simpler, desto besser, denn so können mehr Leute am Spiel teilnehmen. Das Wichtigste ist, dass jeder mit dem Spiel klarkommt und riesigen Spaß hat. Die Wii ist jedenfalls bei uns zu Hause ein großer Hit.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Genauso wie bei unserem aktuellen *Worms Open Warefare 2* für den DS hoffe ich auch, dass euch die Wii-Edition von *Worms* gefallen wird. Das wird sie garantiert!

HEFTVORSCHAU

PREMIUM N-ZONE

N-ZONE-Fans aufgepasst!

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 04/08 eine hochwertige Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an.
Die Premium-N-ZONE enthält neben der aktuellen DVD ein dickes Booklet mit einer Vielzahl an Cheats & Codes für Nintendo Wii, DS und GameCube. Freut euch drauf!

Ausgabe 04/08 ab 05.03.08 am Kiosk

Import-Test

Super Smash Bros. Brawl

Wegen der Release-Verschiebung in Japan konnten wir dem Prügel-Überflieger in dieser Ausgabe noch nicht auf den Zahn fühlen. Dafür gibt's in der nächsten Ausgabe die volle Packung!

Test

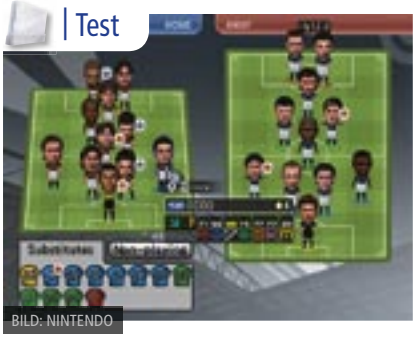


BILD: NINTENDO

Pro Evolution Soccer 2008

Fußball-Experte David wird für euch die Wii-Fassung des Fußball-Spektakels intensiv testen.

Test

BILD: CAPCOM

Sega Superstars Tennis

Spiel, Satz und Sieg für Segas spaßige Tennis-Action? Wir verraten es im nächsten Heft!

Reportage

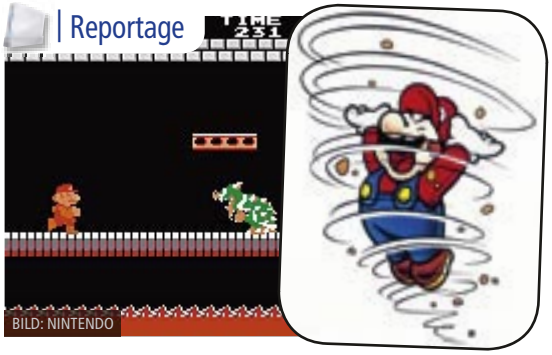


BILD: NINTENDO

Nintendos Superhelden

Welche Karriere haben die Superstars Mario, Samus und Co. hinter sich? Wir ergründen es!

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
01-02/08
Superstar Mario im Visier, die neuen Gehirn-Jogger für Wii und DS, Englisch lernen leicht gemacht. Plus Mal- und Namenswettbewerb zu Mein Gestüt.

PLAY³
03/08
Weltpremiere: This is Vegas, Top-Themen: Tomb Raider Underworld, Far Cry 2, Lost Planet. Im Test: Devil May Cry 4, Unreal Tournament

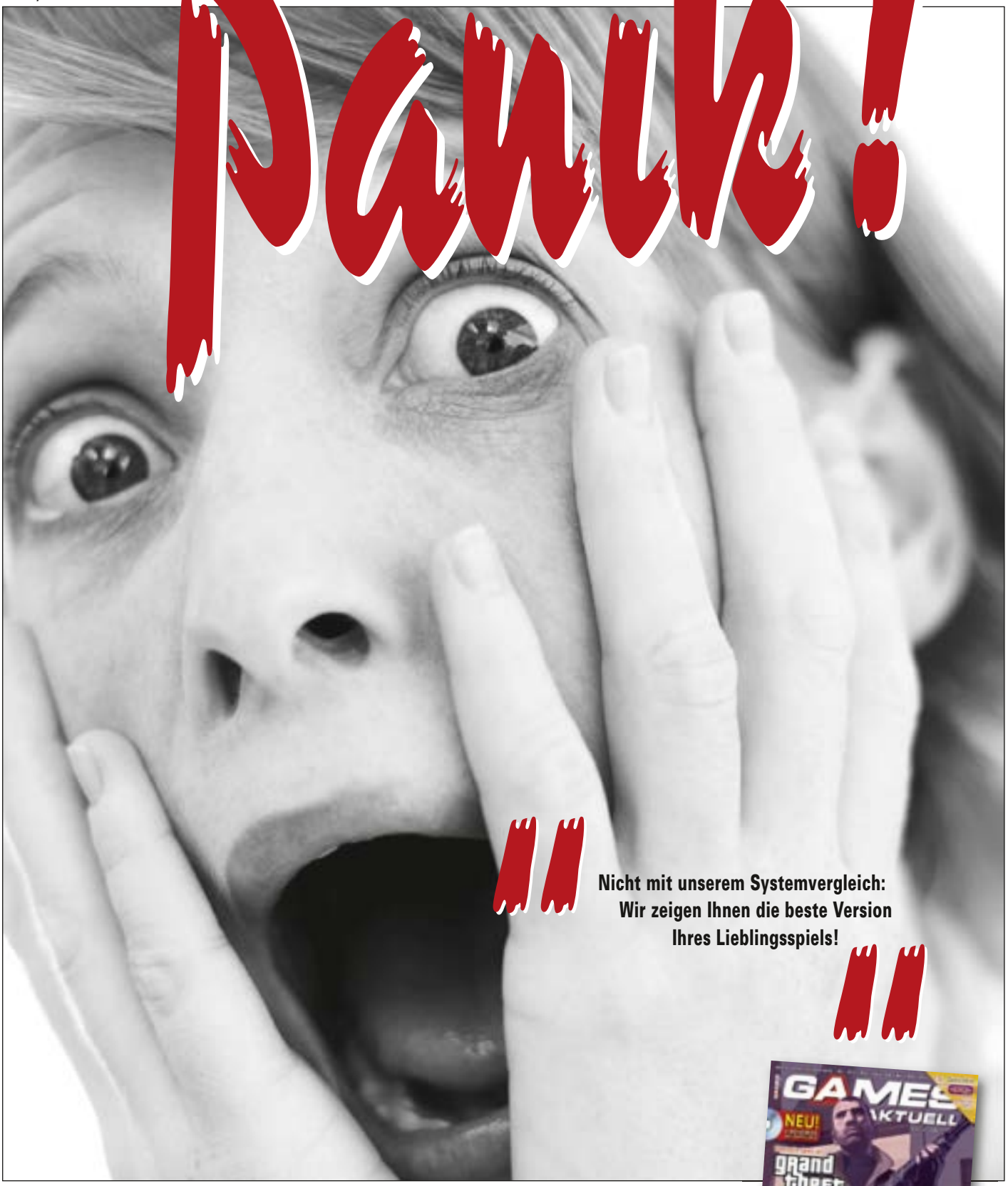
GAMES AKTUELL
02/08
Top-Themen: Grand Theft Auto 4, Grand Turismo 5 Prologue. Im Test: Turok, Devil May Cry 4, Burnout Paradise u. v. m.

XBOX 360
02/08
Wichtigste Themen: Die besten Spiele 2007, 2008. Vorschau: Far Cry 2, Lost Odyssey, Ninja Gaiden II, Test: Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Turok

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seiten erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

www.cynamite.de

Panik?



"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

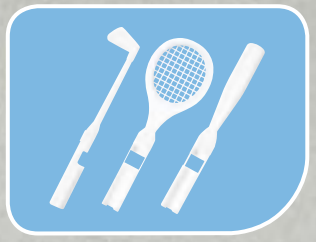
Und [vi:] spielst du?

Cooking Pro Kit

Billiard Kit

Fishing Kit

Light Gun Kit



Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit

SPEEDLINK

www.speed-link.com